











プリジナルの世界観光制力的なキャラクター条件の「ワモンナイト21。主人次を男はから世界でき、所が生作ラックター 「色まってストーリーが変化」さらに、特定のキャラクターのみにおこるエピソードも!! 完結はもらろかっからだっ。 「深の」は来を示により込み、野野はよって完善のが中でイベントが変化するボンステスを研問! 愛を示すのファンタジックションレーション RPG [SUMMONNGH72] ここでで聞!



5種の属性の高な種類の召喚歌

SECONDESTINATION OF THE SECOND

戦闘後も召喚獣が行動に参加!

護衛獣 資报可能な 4人の退衛戦



KILLIL

レオルド

/\#/\

TRANSPORTER

マルチエンディングシステム

戦略は奥深く、



戦闘はシンプルに

3次元の中が投資場所をおす後を念がら も取開システムはいたってシングルドラア ンタジックな世界で東深いSRPGを実現し



本やラクターとの「好感度」 によってシナリオが変化! 「マルチエンディング」の 採用によって、繰り返しプ レイを楽しむことが可能!

サナラクターアザイン 東洋武党 シナリオ 田月 町

Ohttp://www.hotline-we

BANPREST



SQUARESOFT DigiCube

PlayStation 2



ファイナルファンタジーXは、 スクウェア公式攻略本で 正しく攻略してください。

スクウェア公式で最速は、デジキューブだけ、攻略道を極める、この一冊 スクウェア公式

INAL FANTASY X 最速攻略本 FOR BEGINNERS



HANCES 映画「ファイナル 特別試写会招待券を 抽選でプレゼン

7.19 ソフトと同日発売 本体価格/1,000円(税別)

☆☆ ストーリーの4分の3、マカラーニャの森までをマップと共に攻略 ◇ スフィア館のシステムからブリッツボール文でを、分かりですく解説! アビリティをはじめ、ショップを敵モンスターのデータを掲載

スクウェア公式だから、ここが違う!! 見やすい、使いやすいを徹底追求した攻略情報溢載!

独占スクープ!植松伸夫とRIKKIの南の鳥対談&フォト収録 FF X グッズ & 映 画 「ファイナルファンタジー」情報を満載!! ※最速攻略本は全国の書店、デジキューブ提携のコンビニエンス・ストアでお買い求めくださ



MANCET

IKKIのサイン入り

マキシシングル

『敵だね』を抽選で

ファイナルファンタジーX ポストカードブック 本体価格/1,100円(税別)

7月19日





価格/1,238円(税別

放だね featured in



FINAL FANTASY X/RIKKI

02:御月楼 ~ウティキサマ~ 03:Pure Heart 04:実敵だね featured in FINAL FANTASY X (instrumental

・ 奄美の歌姫と称される「RIKKI」をFF Xのメインテーマ・ヴォーカ リストとして起用。○ 奄美島 唄の特 役である 裏声を活かした後女の 作びやかな歌声に、優雅なサウンドが関和する美しいナンバーが完成。







ファイナルファンタジーX オリジナル・サウンドトラッ

●4CDデジバック・ケース ●半透明スリーブ・ケース ●植松仲夫×野鳥一成 (シナリオ)メール対談

テジキューブの最後の木と音楽、様々登場



GAME INDEX

...168

P52 ESPN X Games skateboording -栄冠は君に 甲子園の原者……

NRAZ EU - E --

EVERBLUE (エパーブルー) ·· € 40 (±) ····· CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 --- 170 ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国 一

機用反同,LPHOENIX -----#4851 -#4-75-72#MAYȷ-75-669- --- 185 グランツーリスモ 3 A-spec ------

(The Management (0 - 723 NOA 9-7 77-4) -- 184 CITY CRISIS (シティクライシス) -真・三線新規2 …

◎ 五葉物語2~減びの曲~… タムタムパラダイス ………… D N.A. Dark Native Apostie - ------ 期助特殊問題山 朝特殊 IOO7事第

必殺パチンコステーションV2 天才バカボン ······204 FINAL FINITASY X (7 = 1 + 1 + 7 = > 9 9 - X) -- 12 + 202 + 204 牧場物語3 ~ハートに火をつけて …… ----90 - 203 \$80/9>088886/-X244-7/-643-7/->\$1508 --200 - 204 マイトアンドマジックーディ・オブ・ザ・デストロイヤーー --- 185

MissingBlue (ミッシングブルー) … AASOGOIF1 ヤンヤカバジスタ ~feeturing Gawso~ …121 - 202 - 204 リモココロン … リリーのアトリエ ~ザールブルグの独全後十3~ 50 レイクマスタースEX super -------203

現刻爻 (シャオ) 一

PS

ウッディウッドペッカーのゴー (ゴー Iレーシング・・・203 - 204 2 ZANACXZANAC (#f > 9X#f > 9)

事況パワフルプロ野I02001 ······ SMPLE:500シリーズ ハローキティ Vol 01 Holls Key がうリング---183 SMPLE15009-Y-X/NO-47-< Yol22 Helo Kits +3-X M-XIs---183 SMPLE15005 V-X16/20 THE 1+-5214-542~ ARM V L ##~--185 · 汝神私生 1 · · · · · · スーパープライスシリーズ「牌牌」 ------204

スーパープライスシリーズ「麻雀」 一 Dance Dance Revolution 5th MIX ティアリングサーガ ユトナ英雄戦紀 -どこでもハムスター4 ドキドキすごろく大智味! --185

ねくもりの中で … ブレスオフファイア がうつろわざるもの・・・・・110 ones Off 2nd ...

ルナ・ウイング . 助を越えた聖戦 -----124・203・204 の ワンピースマンション …

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の路路は以下

の通りです。MC…メモリーカード、MC2… PS 2専用メモリーカード、MT…マルチタ: ブ、MT2…PS2専用マルチタップ、PS ボケットステーション。※特に表記のない価格 はすべて税別のものです。





SOFT STATION

ウワサの「全国大会モー

ド」の詳細をキャッチ!

GOLF3



🐠 Memories

Off 2nd

PS版のゲーム画面を独 占公開!! ファン必見の

声優サイン色紙プレゼン トもお見逃しなく!

今回の「サモン2」 は、8ページの大 ポリュームでお届 け! 登場キャラ からシステムまで の総特集なのだ!!

攻略Station



グローランサーエ ソフト発売に先行して、 席館を徹底攻略! 新情 報続出の開発陣インタビ ューも必見だ!!

リリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士3〜

プロ野球2001

新キャラ紹介も! № パラッパラッパー2

スカイガンナー KING'S FIELD IV #2

メモリーカードシール 『FFX』『サモンナイト2』などなど

「電撃ガンパレード・マーチ」は上通販のお知らせ・ 「ブレス オブ ファイア NF うつろわざるもの」 「プレミアム3点セット」は上週級のお知らせ 4份规则… 112 電撃プレイクエスチョン・ 115 126

DPSコロシアムー まんがはじめて物語

PINAL FANTASY X (ファイナルファンタジーX)」-電撃コラムス PS/00718 ... 統者アンケート 電影NEWS STATION Part1 -無型NEWS STATION Part2

WWNETWORK GAME STATION ##INFORMATION WINDVO STATION WINDOWS STATION **#SPRANKING STATION** OPSソフトレビュー ············ 新作ソフトバイヤーズガイド・ 次甲予告·広告INCEX 新作ソフトスケジュール

iks Inc. © 2001 SOUARE Co.,Ltd. CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA © Right-Plan © BANPRESTO シナリオ 都月狩 © KID 2001 © ATLUS/キャリアソフト 1999,2001 © 2001 ARUZE CORP. All rights

126

135

148

188

190

192

195

196

198





Devil May Cry

る意度たちを粉砕していくACT。 重力をものともしない解析秩序のア クションと、主人公・ダンテを軸に 展開するストーリーはACTファン ならすともプレイしてほしい1本!







10 ©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

3:

$\overline{ ext{ENTS}}$ SPECIAL \star PRESENTS SPECIAL

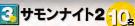
応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.146の 注意書きにしたがってアンケートの回答を記 入し、付属のアンケートハガキで応募してく ださい。このブレゼントのしめ切りは7月26 日 (当日消印有効)。当選者の発表はVol.185 (8月10日発売) にて行います。

しめ切り7月26日(当日消印有効











晩款」を呼び出し て残ら、ファンタ 377S - RPG の第2後! 表情 要かなキャラと、 特徴的なシステム そして恋愛アリ、 友情アリのストー リーと、とにかく 見どころいっぱい

OS · RPGTT

















装備を変更し、コーディネイトす ることでキャラが強くなるA・RP **G第2弾。3人を同時に操作するバ** ーティ性になったのが個大の特徴。



担川展、鬼道京展、 ???編の3部構成の ストーリーで貼るシリ 一次同新作! 幕末の 江戸を舞台に、触対す を描くS・RPGだ。 式神システム

SLGとACTをみごとに融合させ、 ファンならずともアツくなること間 遊いなし! PS2版「ガンダム」

(争)中期を描く ルタイムSLG







THE PERSONAL PROPERTY.

など、あっと









システム、 キャラ、 「X」の 全情報を 公開!!



ファイナルファンタジーX

ANTASY





いったいどんな真実が疑

されているのだろうか?





の手段である男権召喚 それを使えずとも、力な き人々は目結して「シン」 と戦おうとする。たとえ それが、エボンの教えに 反する"機械"を使うこ とになるとしても



「X」のストーリー上で、"核"となる 「シン」と召喚士という2つの存在。こ こでは「シン」について判明している情 報と、「シン」との一大決戦 "ミヘン・ セッション"から、「シン」と召喚士の 関係に迫る。この世界 "スピラ" にとっ て「シン」とはどういう存在なのか? そして召喚士ユウナの背負うものとは?

人々から家族や友、生活というかけがえのないも のすべてを根こそぎ奪い去ってしまう忌むべき存 在。ゆえに、人々は心から笑顔を見せることはな く、常にその音報におびえている。エボンの教え では、人間が機械に頼りすぎるようになったため 「シン」が生まれたとされ、「シン」の脅威から逃れ るには、エボンを信じるしかないと説かれている。

つて「シン」と戦って命を落とし、「シン」討 伐隊のもととなる組織を作った英雄・ミヘン。"ミ ヘン・セッション"とはその名を短した作戦で ある。チョコボ騎兵隊を有するエボンの民と、機 械の兵器を操るアルベド族という2つの相反する 人々が手を組み、打倒「シン」の旗の下、協力し、



和を願う思いは同じ。

ともに戦う。はた してエボンの教え 背き機械の力を 伸う*ミヘン・セ ッション は成功 するのか? そし てティーダたちは.

るのか?





スピラの平和を脅かす禍(わざわい)「シン」。 そして「シン」を倒せる唯一の手段"究極召喚" を使えるのは召喚士のみ! かつて「シン」を 倒すという信奉を成しとげた、大召喚十プラスカ の娘であるユウナは、スピラに住む人々から尊敬 され期待されている。そんなブレッシャーを背負 い、新米召喚士ユウナがどのように成長していく かも、ストーリーの事要なテーマとなっている。



究極召喚を求めて旅をする召喚士は、ユウナ以 外にも何人か存在する。もちろん召喚士には誰も がなれるわけではなく、素質あるもののみがその 道を許される。ここで紹介しているイサールやド ナもその中の1人。彼らもガードとともに、スピ ラ中を巡り歩いていて、旅の途中でユウナたちと

出会うこともある。 彼らは大召喚士ブ ラスカを父に持つ ユウナに封し、さ まざま反応を示す そういったやり取 りも、「XIの見ど ころの1つだ。





ために必要とな る"究相田牌" なるのが、召喚 就だ。「X」で はこれらの召喚 獣がストーリ の謎を解き明か す重要なカギと





「シン」が倒れ て復活するまで の、ほんのひと ときの安らげる 時期「ナギ節」。 人々はそんなか りそめの安息で も、求めずには いられないほど、 「シン」におびえ 誓らしている。





おびえる世界"スピラ"

エボンの民



さまざまな人種の頂点にある。"エボンの教え"

エボンの教えでは、「シン」は、 人間が機械を使用し始めたこと で生まれたとされる。そのため、 それらに頼らない生活をして開 課じょくざい)することが、「シ ン」の復活を防ぐと教える。

エボンの民の新しい指導者シーモア=

エボンの民の指 毒者であった父の 跡を継ぎ、エボン の拒得者となるシ ーモア。 グアドと 人間の混血である 被は、多くの人々





『メ」の舞台となるとピラを語るうえで、 重要なキーワードとなる"エポンの教え"。 ここでは、エポンの教えを関する「エ ポンの民」と、その教えに背き、機械を 使う「アルペド族」をクローズアップレ ていく。そしてそこから見えてくる。こ の世界の背景などを読み解いていくこと にしよう。

機械の使用を禁じる エボンの教え

スピラに広まっている数差 "エボンの教え"。 各地には寺院が配置され、人々は毎日礼拝を欠か さない。なお、エボンの民とはエボンの教えを信 仰するすべて

のものを指し、 人だけでなく グアド族など、 教えを信じる ものには、異 種族でも門戸 未聞く。





世界中すべての人が熱狂 するブリッツボール

水中格部は技・ブリッツボールを観覚、参加するときだけは、民族や思想の壁を超えて、スピラ に住むすべての人々が熱狂する。そして「シン」



によって引き起こ された災厄や、不 安を一時でも忘れ ようとする。ブリ ッツボールはエボ ンの教えと同じく、 この世界では必要

▲ブリッツボールはスポーツであるが、不可欠なものとな 平和を折る他切りな意味会いもある。っている。

絶対的なエ

アルベド族の装長に 、てリュックの父・シド

エボンの教えに背き、模様を使う部阵「アルベ ド」。そのアルベド族の族長が、リュックの父で もあるシドだ。シリーズでは常に"飛空能"に関 係するキーパーソンとして登場する彼だが、「X」 でも重要なポジションを務めることとなる。



アルベド族の特徴として挙げられる独特の言語 "アルベド語"。だが、リュックのように、ティ ーダたちが理解できる言葉を話せる人もわずかな

がら存在する。 アルベド語を理 解することがで きれば、エボン の教えに背き、 彼らが機械を掘 る理由も見えて くるかもしれな



の世界が見えてくるハズ。



シド。リュックの父親ということから、ティーダたちを応援 してくれるだろう。また、彼はユウナとも深い関わりを持つ





FF」シリーズの代名詞の1つて ある飛空艇は、今作にも登場する。 X」ではどんな形で、ティーダた ちの絵をサポートしてくれるのか? そして、この飛空根を探り、自由に 世界中を駆け回ることはできるのだ



ナたちをいろいろ ▲活品を返むことで、根域兵務を一撃 な場面でサポート で倒すこともできる。

ミヘン・セッションの切り札となる、アルベド 族の機械兵器。このことからもわかるように、彼 らは機械についての豊富な知識を生かし、武器や

乗り物などさまざ まなモノを作り上

f る。仲間の 1 人

となるリュックも、

ボンの教え、それに背く種族が疾

CHARACTER

ユウナとガードの物語

ウナ。そして、そんな彼女を守る護衛<ガード>たち。物語は、 このメンバーを中心に展開する。ここでは、彼らが旅の途中で見 せる表情やセリフをもとに、それぞれの人となりを探っていてう。



ボールで試合を行うことになるが、テ

ダの機能官官は、果たされるのか?



ブリッツボールのライバルチ - ムを目の前にして優勝宣言。 試合に出る以上、狙うのは便勝 のみ。そんな自信に満ちあふれ た、ティーダの性格をじつによ







ィーダけ フウナの国 かれた分別に関係する かしそれは、自分へ の態めでもあるのかも

ちょっとしたアクシデントに 巻き込まれただけ…。そんな軽 い気持ちで始めた旅だったが、 この終の重要性と、ユウナの決 知ったとき、ティーダの心 境にも変化が訪れる。自分と、 その周囲を取り巻く状況の厳し さに、戸惑いを隠せないティー ダ。しかし彼は、決して立ち止 まろうとはしない。





躍動感あふれるブリッツボールのエース

明るく前向きに生きる17歳の少年で、「X」の主人公。スピラ 全土に広まる人気格解球技、ブリッツボールの選手。しかし、 ある事情により召喚十つウナと出会い、ワケもわからぬまま。 彼女の旅に同行することになる。

後かもしれないだろ?





たちが変えてやる

どんなに迷ったり、 どんなに悩んだとして も、ティーダは最終的 に前に進むことを選択 する。個人の幸せを捨 て、召喚士としての道 を歩むことを決めたユ ウナと同様に、その決 意は固い。その進む道 が除しくても、彼には そうするだけの理由が











だから全部話しておきたいんだ。



「シン」を倒すために個人の 幸せを捨てた召喚士と、その 身を順にして召喚士を守るガ ド。この両者の関係は、深 い信頼関係がなければ成り立 たない。ユウナを守るガード たちはユウナを信頼し、ユウ ナもまた、ガードを保頼して いる。そうでなければ究極召 職を得るための過酷な旅を乗 り切ることはできない。







個人の感情を捨て、人々の ために生きると決意したユウ ナ。それが人の希望になるな ら、本人の感情を抜きにした 結婚も十分ありうること。倫 大なる指導者、シーモアとの 結婚は、世界中の人々が招待 し、多くの人に希望をもたら すのだから......





人々の希望を背負う召喚士

偉大な召喚士、ブラスカの血を受け継ぐ新米召喚士。有名な父 親を持つブレッシャーにも負けず、明るく振る舞いながら、強 い決意を胸に抱き戦い続ける。世界を救う者として、また、人 類の守護者として、究極召喚を手に入れるために旅を続ける。

喚士とガードっていうのは



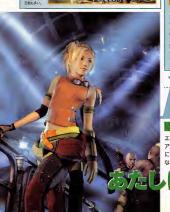




スピラの希望の光なんだよね。

BIKKU 思い出は優しいから 甘えちゃダメなの!





健気 引き返せなんて 言わないよ



は違っていても、ユウナを思う気持ちは、はかのガードに 分気持ちは、はかのガードに 付けないくもい姿は、方法は違った としても、彼女なりに考え、彼女な りの方法でユウナを守うたしてい もあるはず。ユウナを守りたいとい る、終を続けるながで、はかのガー。 う場合は日本のだから…

RIKKA

ユウナを思うアルベド族の少女

エボンの教えに反し、機械を使って生活するアルベト族の少女。 アルベト族の族民、シドの娘でもある。明るく元気で、何ごと にもめげない奔放な性格。一見何も考えてないようでも、彼女 なりにスピラのことやユウナのことを考えている。

はユウナを守り











ついて詳しくはP.33へ!!

たい。誰にも文句は言わせない。



信用できなければ 自分の目でたしかめることだな。

アーロン

: 石川 英郎

百戦練磨の伝説のガード

かつて、ユウナの父であり伝説の大召喚士 でもあったブラスカのガードを務めた、冷 静沈着で厳格な戦士。重みのある彼の一言 一言にティーダたちは導かれていく。



も深く、何か大きな秘密を隠して いるようすのアーロン。余計な ことはほとんど語さないため素 性や目的は不明だが、務(み)の 強い頼れる男。多くを語らず、 ユウザの旅を見守る。かつてガ ードを務めたブラスカとの約束

ENATABLE

ACCOUNTS AND TO SERVICE AN

BERGADEN CONTROL OF THE STATE O



LULU

の方が正しかったでしょ?

常にユウナにつき従い、優 しく導くルールー。ユウナが 召喚士を目指したときからガ 一ドを務めており、ユウナに とっては姉のような存在だ。 冷静沈着で、たとえユウナが 相手でも、その言葉づかいに はどこか冷たさを感じる。し かしその裏には、深い受情と 優しさが込められている。







強力な魔法で敵をせん滅!







ユウナを見守る優しきガード

幼いころからユウナを見守ってきた女性ガ ード。あまり感情を表に出さず、言葉づか いも厳しいが、それは自分自身に対しても 甘えを許さない厳格さの裏返しである。



後まで言ったら 怒るわよ…。





キマリが先に行く ユウナの前はキマリが守る。

キマリーロンゾ



ユウナを守る寡黙な戦士

ルールーやワッカとともに、幼いころから ユウナを見守るロンソ族のガード。めった にしゃべらす、感情を表に出すこともない。 ただ己の身を盾にしてユウナを守り続ける。

寡黙

KIMAHRI RONSO

ほとんどしゃべることがないため、何を

考えているのかわからない面もあるが、己 の身を犠牲にしてでもユ ウナを守ろうとする従順

の解を指在にしてでもユ ウナを守ろうとする従順 なガード。行動は常にひ かえめだが、ユウナを守 ろうとする意志の固さは 誰にも負けない。





対域的の特別 どんな局面にも対応できる万能キャラ

キマリは福祉等っているの。 タイプのキャラ、設力のパランスが、 よいため、第法を使うことも可能。 どんも能を相手にしてもままがない。 独立ことかできるので、他のタイプ を認わす。安定した逃さを3弾して くれる、扱いやっく買さないのある キャラといえるだろう。オーバード ライブ技は、シリーズを通しておな



OVER DRIV

\m'-

ロンソ旅であるキマリは、 「竜剣」のアビリティで酸の形を覚えることが可能。覚えたは は、オーバードライブ技として 物用できるぞ。



A B L T Y

キマリが関初から解析しているアビ ティ「編組」は、通知は敵のHPと Pを取いるが原を持つアビリティ。 かし、キマリが使用する場合、HP MPだけでなく、敵の持っている技 一端に取いとることが可能、敵の技 攻撃系から5度が来まて、さまざまな 家を持ち、単のサそうっている子。



俺は機械を認めない。 教えに反することは認めない。

ワッカ

CV: 中井 和哉



ルーやキマリ同様、昔からユウナを 見守ってきた。エボンの教えを熱心 に信じる男で、教えに反する機械は 一切認めようとしない。

WAKKA

あいつはみんな承知の



▶ユウナとは古くからの知り合いであ



その他の

ここでは、物語に関わる重要な 2人を紹介していくぞ。

グアド族を統べる若き指導者

グアド族の族長だった父親 の跡を継ぎ、若くしてエボン の指導者となった英雄的な有

まれたハーフであるため 縁を超えた松瀬者として な支持を得ている。さら **ルセッションでは「シン** エボンの教養に反する様 使用するのを容認するなど 懐の深さものぞかせる。彼の





OTHER CHARACTER

すでに「FF」シリーズに欠かせない存在となった ド。今回は、機械を使って暮らすアルベド族の族長とし

て登場。飛空艇を自在に操る、威勢がよく口の悪い親父 という、まさに名前のイメニ ジにピッタリなキャラだ。

チョコボと並んで いラインを持った艦となって

いる。性能その他に関しては まだ不明だが、強力な武装も 装備していると思われる。

OTHER CHARACTER

大幅に変わったシステムをチェック!

シリーズを重ねるごとに、毎回さまざまなシステムが生み出されて きた「FF」シリーズ。「X」では、これまでの常識をくつがえす、 新たな試みが多数盛り込まれている。ここでは、それらシステムの 基本ともいえる部分を、ビックアップして紹介していこう。

ますは、プレイする前に最低限知っておきたいク ームの基本事項を解説していこう。「X」では、 従来のシリーズとはまったく異なる部分がたくさ んあるので、しっかり予管しておくように!

フル3Dで劇的な

「X」とこれまでのシリーズの大きな違いは、 マップがすべてリアルタイムポリゴンによる 3 D表示になり、いわゆるワールドマップが なくなった点だ。感覚的には、これまでのダ ンジョンマップと町マップがすべて1つにつ

は、マップの移動をより快適にしてくれるガ イドマップの見方や、セーブの変更点など、 覚えておきたい「X」の基本ポイントをピッ クアップして紹介していく。これらを頭に入 れておけば、来るべき冒険の準備は万全! ながっていると考えればいいだろう。ここで 戸惑うことなくプレイできるぞ。

ゲームの基本をチェック

モア基大として終さるておきたい のが、3 Dマップになったことによ る英原の見方の変化。一般の場所を 除さ、常に画面上にガイドマップが 表示されるので、それを参考にマッ

プを採用できるようになったぞ。キ ャラの操作は本キーかたスティック で行う。基本の移動が走っている状 照で、火ボタンを押しながら移動す れば、歩くことができる。

画面の見方

ここでは、移動師と専門師の無面 の見方を解説していこう。どちらも 基本的な関節構成は、従来のシリー ズとそれほど変わらない。だが、圧

倒的にフレイしやすく改良されてい るのだ。なお、戦闘についての詳細 は、P.30で解説するのでそちらを チェックしてほしい。

●操作キャラクター プレイヤーが操作することに なるキャラクター。ティーダ以 外になることもあるかも? **②ガイドマップ** プレイヤーの窓内位置を表す。 基本は同盟を上に表示されるが、 置も変化する。

キャラの10章 ▶行き先ガイド □ヤーブスフィア

ロマンドウインドウ…そのキャラが 選択できるコマンドが表示される CTBウインドウ···キャラと敵の攻 型の網番を示す キャラクターのHP・MP--TEXton HP・MPを表す DオーバードライブゲージーMAXに なるとオーバードライブ技が使える ヘルプウインドウーさまざまな取明 が表示される

これまでのシリーズ同様、基 の効果が付加されることのみに 本的に武器や防具、アイテムは



ショップで購入する 具を買うーキャラの攻撃力や防 能力が高くなるわけではいので てとになる。だが、 武器や防具には攻撃 注意しよう。また、アイテム全 力や防御力という概 般は単体で使用する以外に、武 念が存在せず、アビ 器改造 (P.33を参照) の素材 リティ(特別な能力) になることが利用した。

限定された。そのため武器や防

属性攻撃や攻撃力アップなど HPやステータス異常を回復。改造にも停う

です。宿屋いらず(?)の親切機能が充実

セーブはマップの各地に配 置されている、セーブスフィ アで行うことになる。このセー ブスフィアはいろいろな場所に 配置されていて、触れるだけで 全キャラと全召喚獣のHPやM Pを完全回復してくれる。さら に、MC2には最大で努力所ま でセーブできるようになった。 これがセーブスフィアだし

のオンオフなど、ブレイを快適

PO NT MYZH ●セーブはセーブスフ ●HP、MPを完全回復 ●MC2に最大99カ所

までデータを保存可能 快適なプレイ環境を整える!! カーソルの記憶や字真の表示! のプレイ環境に合わせて変更し、 「XIのプレイスタイルをベス

内容

IONNE MAGOLI HDD (ハードディスクドライブ) が X と同時に発売

が、ついに発療決定! をプレイすると、通常 でも早い戦闘やイベント時 の読み込みが、さらに短期 されるらしいぞ、早期きを 日指したい人は要チェック



ラルにするかを選択 しかを強い 字幕にキャラの名前を表示するか バトル画面でカーソルの位置を困 しないかを選択 定するか、しないかを選択 バトル西面でヘルプウインドウを 召喚級の淘出を通常表示するか。 表示するか、しないかを選択 ショートカットするかを選択 面面上にガイドマップを表示する

か、しないかを選択 オフにするかを選択 ハードティスク(HDD)を使用しているときに、データの破み込みに使う媒体をH DD#DVD-ROME文章

にするための要素が充実。自分 トなものにしよう。

スフィア

キャラクターのレベル表示をなくし、プレイヤー 自らがキャラクターを成長させていく新システム 「スフィア盤」。ここではスフィア盤の仕組みを ボイントごとにチェックしていく!!

カまでのシリーズ (「Ⅱ」を除く) にあ った。キャラのレベルという概念が存在せず、 自分で成長させたい能力を選んでいくことが できる「スフィア館」。一見すると難しそう だが、「WEIの「マテリア」や「WEIの「ジ ャンクションシステム のように、実際にプ

レイすれば簡単に仕組みを理解でき、すぐに このシステムの自由度の高さを実成できる。 ここではスフィア線の概念と成長の流れを順 帯に解説しつつ、このシステムで注意したい 点を、ポイントごとにまとめてお届けしてい

スフィア繋ってそもそも何!

スフィア盤とは、キャラを成長させるさ まれている。なお、すべてのキャラが1枚 まざまと要素が影響されている。1枚の大 のスフィア独上で移動するが、下の線のよ きな場のこと。スコロク館のようなもので、 うに出発点は異体なる。出発点の展開には本 線のマス目には解決やアビリティが理めこ ・チラの僧性に合った能が繋が強いてある。



APと成長スフィアの2つを使って

キャラクター成長の流れ



スフィア盤上を移動して能力値を上げると いっても、よくわからない人もいるはず。ま すは左の団を見てほしい。 これがキャラクタ の成長の大まかな流れだが、やること自体 は非常にシンプルなことがわかってもらえる と思う。要はマスを移動し、その先におる能 力値やアビリティのマスに成長スフィアとい うアイテムを使うことでキャラの部力値を自 分でカスタマイズしていけるのだ。自由度の 京いキャラメイクが楽しめるぞ!



盤上には障害物も存在する!! スフィア盤を進めていくと、ある地点で し、その先に進めなくなってしまう場合があ 」が必要だ(もしLv3スフィアロックがあ るなら、Lv3キースフィアが必要)。 たいていの 場合、この先にはレアなアビリティや病法が存在 するので、何が年にあるのかチェックして、しい ビリティや魔法だったら、平先してスフィアロ クを解除していこう。



P● INT スフィア盤で成長させるときの注意点 S.LV=キャラクターのLVではない! 掛遠いしてはいけないポイント キャラクター名 が、SLV=キャラのLVでは

ない点。S.L Vはスフィア盤を 何マス移動できるかの数値であり、スフィ ア差でしっかり成長させなければいつまで たってもキャラは強くならない。 入手AP レベルアップに必

APは敵を倒して入 きない点は覚えておこう。

S.LVを上昇させるには、AF が必要になる。このAPは、敵を 倒すことで入手可能だ。基本的に 能が強ければ、入手できるAPも 多くなる。ただし、戦闘に参加し て何か行動しないと、(防御でも0 K)、APを手に入れることはで

移動したマスで成長スフィアを使う 2つ目の注意点は、S.L V を ▼陰にあるマスの能力も、成長スプィフ

使ってスフィア祭を移動しただけ では、能力をアップさせることが できないということ。「すばやさ」や「回避」 の能力を上げるには、「スピードスフィア」 というように、対応する成長スフィアとい うアイテムを使う必要がある。基本的に成 提スフィアは戦闘終了後に敵が頻繁に落と すので、機能を繰り返せば簡単に入手でき る。そのためS.LVが上がったら、こま めにスフィア盤を移動してキャラを 成長させよう。序盤はとりあえす、 各キャラのスフィア館の出発点の周

四の能力を発動していくだけで、大 丈夫なようになっているぞ。



行き先は自由! 思いどおりのキャラに育てよう! 最後に注意したいポイントは、スフィ



ピリティが使 ろのだ。かな

新たな戦闘システムが採用されている「X」のバ

トルは、前作までと同じ感覚でブレイしていると かなり戸惑うことに。実戦で泣きを見ないよう、 まずはCTBの内容をしっかり把握しておこう。

[V] 以降からシリーズの定番になっていた ATBに変わって、「X」ではCTBという 新しい戦闘システムが採用されている。これ はATBの楽しさを残しつつ、さまざまな戦 略的要素を取り入れた思考型の戦闘システム

で、細かな戦略と状況半断が勝敗を分ける典 深いバトルとなっているのだ。 ここからのバ トルシステム値では、CTBの基本になる要 素をチェック。モンスターとの戦闘に欠かせ ない基礎知識の数々を、詳しく解説しよう。

団順&キャラクターの入れ替え

「X」の戦闘では、衝面の右側に 表示されている "CTBウインドウ" を 見ることで、キャラクターの行動の順品 を前もって知ることができる。味方と敵 の区別なく、素早いキャラクターから先

に行動できるルールは今回も変わってい ないので、戦闘中はこまめにウインドウ をチェックする必要があるぞ。行動順を 踏まえて整機応変に振うことで、バトル を有利に国際できるのだ。



鴨飼中は、CTBウインド ウの一番上にグラフィックが あるキャラクターから、行動 順番が図ってくる。ウインド ウには8つ先の行動順までし か表示されていないが、日1 かR2ボタンを押せば、その 先を見られるぞ。



れたキャラクタ 一は先に行動で きるだけでなく、 連続で行動でき ることもあるの だ。HPを回復 した直後に攻撃 したり、耐が行 動する前に連続

攻撃で倒すこと

#NOTERNY.



▲物語さが特別はのティ ダが、先手の行動で来 早さを上げる魔法「ヘイ スト」を使用し ◆すると、数が1回行動 する間に2回の行動が可

能になり、既況はかなり 操作法も変化

の入れ替え、公ボタンで防御が正 能。それ以外の操作は動作までと同 じだ。防御にはダメージを軽減する 外に、次に行動するキャラクターに素 早く行動順面を送る効果もある。 闘中のコントロール方法 コマンド選択 ボタン コマンドの決定・実行 1ボタン キャラクターの入れ替え

△ボタン 防御

「XIのバトルにおける最も重要なポイントは、キャラクターの行動 順と、戦闘メンバーの入れ替えの2つ。これらの要素をしっかり理解 していないと、モンスターとのバトルで生き残ることはできないぞ! 難闘メンバーはいつでも

(X) のパーティは7人まで確認 されているが、バトルに直接参加できる のは同時に3人まで。残りのメンバーは 後方で待機して、出番を待つことになる ぞ。戦闘に参加しているキャラは、コマ ンド選択中にL1ボタンを押すことで、 待機中のメンバーから1人を遊んで自由 に交代できる。入れ替えたキャラはすぐ に行動できるので、交代のリスクはまっ たくないのだ。ただし、石化や混乱、戦 間不能など、コマンド選択ができない状 態のキャラは、魔法かアイテムで回復し ないと入れ替えはできない。また、戦闘





▲Jヤーティの前に立ちはだかるE 大モンスター! 出盤中のメンバ 一では苦しい相手だ。

▲そこで、待機していたユウナを ワッカと入れ替えて、召喚魔法を 発動。強敵モンスターに召喚献が

ティーダは素早い飲 にも確実に攻撃をヒッ トさせるが、防御力が 高い敵は苦手。規範法 が得意なルールーは魔 力に催れているものの。 物理防御力は不安があ る。というように、そ れぞれのキャラクター には長所、袋所があり、 バトルでの役割はおの すと決まってくる。各 キャラクターの総合的 な能力をきちんと把握 しておいて、戦ってい るモンスターの特徴や 状況に応じてメンバー を入れ替えることも、

バトルの大事なポイン トになる。



スフィア盤(P.29参照)で修得すると使えるアビリティは、技、特殊、魔法の3タイ プに分けられる。その効果はとても多彩で、うまく活用すればパトルを有利な展開に 導けるものばかりだ。ここでは各タイプの特徴について、詳しく解説しよう。

効果で敵をほんろう!

数にダメージを与え ると同時に、ステータ ス質素や能力低下など、さまざまな過 加効果を発生させるタイプのアビリテ ィ。MPを消費するので使える回数に は取りがあるが、過常攻撃よりもダメ ジは大きく、さらに追加効果も得ら

れるという実用性の高さが魅力だ。肩 法を使うモンスターには沈黙効果のお る技、やたらと堅いモンスターには防 御力を下げる技、といった感じで使い 分ければかなり効果的だぞ。ティーダ、 アーロン、ワッカなど、戦士系のキャ ラクターが比較的早く修得できる。

JCNIE.

参加してい スメンバー会員に、金巾里アップや鹿 カアップなどの補助的な効果をもたら すアビリティ。中には例外もあるが、 ほとんどのものがMPを消費せずに使 うことができる。それでいて戦闘中の

キャラクター全員に効果がおよぶので、 その利用価値は高いぞ。MPの選挙に 一役買ってくれる点から見ても、バト ルに不可欠なアビリティと言えるだろ う。すべてのキャラクターが、それぞ れの研性に合ったものを修御していく のもポイントだ。

の両方で大活

召喚はユ

ウナ専用の アビリティ、敵の技(前作までの実際 法) はキマリのオーバードライブ技に なり、「X」で療法に属するのは白腐 法と実際法だけになった。とはいえ、 その種類は技や特殊のアビリティと比 べるとかなり多く、攻撃、回復、戦闘 補助と効果も多彩だ。おらゆる局面に 対応できるパトルの切り札として、今 図もお世話になるぞ。白腐法はユウナ、 風魔法はルールーの御意分野だが、 ス フィア係の進め方によっては、他のキ ャラクターに修得させることもできる。





オーバーキルとは? |X||のパトルでは、他の程の

HPを大きく上四るダメージを 与えてトドメを刺すと、 "OV ER-KILL"と表示される これは一種のポーナスのようなもの で、オーバーキルを発生させると あるのだ。ただし条件が条件だけに オーバーキルを決めるには得力なア ビリティなどで敵を倒す必要がある 最後にとっておきの攻撃でオーバー **キルを狙うか、それとも最小駅の攻** 撃で効率よく敵をしとめるか。 その スタイルに、プレイヤーの個性が反



本作の新要素である「オーバードライブ技」は、特定の条件を満たすと使える 最強の攻撃技だ。しかし、技のシステムを理解していないと、使いこなすのは 難しい、ここではオーバードライブのシステムを、細かく脳明するぞ。

オーバードライブ技を使うためには、まず画面の右下に表示さ れている「オーバードライブゲージ」を、最大までためる必要が ある。このゲージが一杯になると、コマンド選択時に"OVER DRIVE"と表示され、オーバードライブ技が使用可能になる ぞ。技を使うとゲージは空になり、最初からためなおすことにな る。オーバードライブゲージは次の戦闘に持ち越すことができる ので、強敵とのパトルにそなえてゲージを温存しておくのも手だ。





ゲージのため方は、オーバードライフタイプを設定するこ とで自由に変えられる。下で紹介しているのは、そのタイプ の一句だ。最初に設定できるのは「修行」のみだが、パトル で新しいタイプを修得すれば、設定の変更ができるようにな るぞ。この3つ以外にも、数多くのタイプが存在するのだ。

終行 数からダメージを受けるとアップ

Hist 敵にダメージを与えるとアップ 情報 味方がダメージを受けるとアップ



▲バトルをこなすことで、新しいタイプを修得

キャラによってオーバードライブの伸用

ひと言でオーバード ライブ技と言っても. 耐全体を短で攻撃した り、1つの育法を連続 で放つなど、キャラク ターごとに使う技はま ったく異なる。さらに、 特定の条件を満たさな いと成力が落ちてしま うなもあるため、各キ ャラクターの技の世話 はしっかりつかんでか ら使う必要がありそう







これまでのシリーズでは、魔法と同じ感覚で使用することが多かった召喚戦たち。「X」ではシステ ムが一新され、召喚版はパーティに代わって実際に敵と戦う、強力な仲間として登場する。より身近 で頼れる存在になった召喚獣の秘密に、ここでは鋭く迫っていくぞ。



今回の召喚批は、召喚士のユウナにしか呼び出せない。呼び出された召喚制 は、バトルに参加していた味方と入れ替わって、単体で散と眠うぞ。召喚獣も 通常のキャラと同じように、プレイヤーがコマンドを選択して戦わせるのだ。

▼密線状のかたわらには. 常にユウナが寄り添って 105

▲ユウナが日頃を発動す ると、派手なエフェクト とともに召喚戦が出現す る。出現時のエフェクト は召喚板の揺性がよく現 れているので、一見の価 値ありだ。ちなみに、召 鳴は磨法とは別枠なので MPを消費することはな





召喚戦たちは短嗣で強く

レしか召喚できない だが 修行を終て新たな召喚歌を

仲間に加えると、呼び出せ



ほき列隊の関

ユウナが最初から呼び出せる 巨大な島型音楽財。敵の薬学さを下 げる効果があるソニックウィングと、原規法を使った



が多い設でも、軽 く一提できる成力



燃え盛る炎の魔獣

これまでのシリーズでもおなし みの、炎の無性を持つ召喚戦。 口か **ら火炎強を発射するメデオストライクに加えて、ファ** イア系の保険法と、パファイなど防御系の白魔法も使 いこなす。オーバードライブ技の「地獄の火炎」は、



敵全体を空中に鎖 ね上げて、火炎素 で攻撃する東快な



天空より来る氷の女王 優美な外見にますます思さをか

頭上に続くとがった氷を落としてダメージを与える天 からの一駅には、敵の動きを封じる効果もある。オー バードライブ技の「ダイアモンドダスト」は、すべて の敵を氷で包みこ み、そのまま破壊



してダメージを与 天からの一撃



ることができる。万が一、召喚獣が転 断中に倒されてしまった場合、回復す るまで呼び出せなくなるので、危険な 状況になったら「戻す」コマンドで指 **いさせることも大事た**





新米の石崎士であるユウ ナは、最初はヴァルファー

他の召喚士とのバトルも!

が存在し、彼らも「シン」を何す力を得るため に修行を重ねている。旅を続けていると、とき ユウナにとって先輩にあたる彼らのなかには、召喚 獣悶士でめバトルを申し込んでくる者もいる。そこ







武器・防具の改造

「X」ではある程度ストーリーを進めると、武器、防具の改造が できるようになる。プレイヤーの好みにあわせて装備品をカスタ マイズできる、改造システムの内容を徹底チェックだ!

『性やアビリティを付加し、



グラフィックの変化を楽しめるのも改造システムのポイントだ

本作に登録する武器、助見には、右で解散し ている属性の力や、装備したキャラにさまざま な効果をおよぼす特殊効果(オートアビリティ) がついている。ここで紹介する装備品の改造シ ステムは、好みのオートアビリティを選んで、 手持ちの武器、防具につけられるというものだ。 このシステムを活用すれば、敵の残点にあわせ て使い分けられるように炎、氷、雷、水の属性 を持つ配送を1つずつ用意したり、要用の訪問 に海や石化などのステータス異常を防ぐアビリ ティをつけるなど、必要に応じて自由に特権局 をカスタマイズできる。独自の発想で装備品を 強化する楽しさを持ちつつ、バトルの攻略にも 直結している画駒的なシステムなのだ。

X の属性は炎、水、雷、氷の4つ パトルの東京 る属性は、今四 は炎、氷、雷 水の4種類のみ。右 の図を見ればわかる とおり、悪性の相性 も網技なので、すぐ なお、同じ属性で攻 撃した場合は、四階

ここでは芸術品を改造する手術を、改造システムの注目ボイントとあわせて詳しく解説! アビリ ティをつけるときの注意点など、細かい点も妻チェックだそ

アイテムや成長スフィアを使って改造しよう

装備品につけられるオー トアビリティには、それぞ れ付加するために必要な材 料が設定されている。右の 写真を例に取ると、水攻撃 のアビリティをつけるには 「魚のウロコ」が4つ必要 で、これが足りない場合、 水攻撃のアビリティを付加 することはできないという わけだ、改造するには、さ

まざまなアイテムが必要に

なるぞ



きるアビリティの一覧が表示される。この中 からつけたいものを選ぶのだ。

サートアビリティカつけ るために必要な材料を表示。 アイテム名の下の数字け方 側が現在所持しているアイ テム飲、右側が改造後に残 る数を示しているぞ。 9改造する装備品 改造する試験、筋具のパ

ラメータが、ここに表示さ れる。 すでにつけられてい るアピリティの細胞に加え て、付加できるスロットが いくつ残っているかのチェ ックも可能だ。

改造すると装備のグラフィックも変化

新たな属性を付加したり、特殊 な追加効果をつけるなど、味噌尽 の性質を大きく変える改造をする と、改造後に名前が変わることが ある。この名前が変わった装備品 は、なんと戦略シーンでのグラフ ィックも変化しているのだ。バト ルでの性能だけでなく、見た目の 美しさも意識して武器や防具を改 書するのも楽しいかま?







改造の手順

まずは手持ちの武器、筋具の中から、改造したい ものを選ぶ。オートアビリティをつけられるスロッ ト (アピリティ根にある空間) の数は装備場でとに

異なり、スロットが一杯になっている英傑品には、それ以 上アピリティを付加することはできないぞ。



アビリティの連絡

改造する武器、防具を進んだら、次は付加するオ ートアビリティを選ぶ。優れた効果を発揮するもの ほど質重なアイテムや成長スフィアを材料に使うの つけるオートアビリティは、材料の損失も考慮して情 重に週ぶ必要があるぞ。



オートアビリティを装備品につけたら、それで改 造は完了だ。その装備品を身につけると、付加した オートアビリティの効果が自動的に発動する。改造 は脆弱中でなければいつでも可能なので、出現する般の特 微を結束えて特備品を加工する、なんてこともできるのだ。



武器と防具では同じアイテムでも

問し材料を使って武器と防暴を 改造した場合でも、付加されるア ビリティは渡ってくる。たとえば、 武器に水攻撃のアピリティを付加 する「魚のうろこ」を使って防具

を改造すると、付加されるアビリ ティは水半減になるぞ。つまり、 基本的に武器には攻撃効果のアビ リティ、防馬には防御効果のアビ リティがつけられるというわけだ。



付け替えが重要 武器、防興にさまざまなアビ リティをつけても、バトルで活 用しなければ室の持ちぐされ。 他の特徴に応じて使い分けてこ そ その可信が発揮されるぞ。



お約束のやり込み要素も健在!!

「VI」の創場イベントや「VII」のコールドソーサー内のミニゲーム など、「FF」にはさまざまなお楽しみ要素が盛りだくさん! も ちろん、今作でもそんなお楽しみ要素は鍵在だ。現在判明している ブリッツボールに加え、さらに2つの要素をお教えするぞ!!

\マリ度120%! 「X」 のお楽し

豊富なミニゲームや、奥深いやり込み要素など、思わ ず本筋を忘れて熱中してしまうお楽しみ要素が数多く用 育されているのも「FF! シリーズの大きな魅力。もち ろん本作でも、プレイヤーを魅了するミニゲームや楽し い仕掛けが、たっぷり用意されているぞ。ここでは発売 直前の大サービスということで、そんなお楽しみ要素の 一部を大公開! すべてチェックすれば、発売日がさら に楽しみになること間違いなしだ。



もきっと、その背中に

乗れる……はず?

人々の弁近な娯楽として

「X」の世界に深く根ざして いるブリッツボール。物語と 探聴にからむだけでなく。 ニゲームにもなっているのだ

巧みな戦

すのだ。

「X」の世界のメジャースポ 一ツであるブリッツホールは. 能単に影明すれば、水中で繰 り広げられるアメフトのよう な球技。このブリッツボール が、ミニゲームとしてプレイ できるぞ。ゲームの内容は、 ブリッツボールの戦略性を反 映させた、スポーツシミュレ 一ション的なもの。ブレイヤ ーはティーダをはじめとした 味方チームのメンバーを操作 し、バスやシュートなどのコ

マンドを駆使して勝利を目指

攻守が日まぐるしく入れ替わる **試会展開は、スピーディーかつス** リング。常に変化する状況に対 応する判断力と、試合の主導権を 握る作戦能力が求められる。 ッツボールの スター選手であるテ ーダ、彼の水来の 銀力が、 このミニク



野牛のチョコボに会える! 乗り物に、召喚獣に、果てはアイテム

の管理人(?)にと、シリーズを通して 幅広い活躍を見せているチョコボ。前途 のチョコボ騎兵隊の存在から、「X」の 世界にも生息することかわかっていたが、 ティーダたちと願わりを持つかは不明だ った。しかし今回の原新情報で、野生の チョコボと出合えることが判明したぞり これで末た1つ旅の楽しみが描えたのだ。

ミニゲームも用意されてし

▶チョコホの背に乗って草原をかけるテ



◆「温暖成功ね!」というメッセージが到 になるところ。目標タイムなどが改定され 競うミニゲームらしいが……。 もしかして またチョコボを含てられるのかも。

はりせんぼん再び!? 「はりせんぼん」 でブレイヤー

一ムで爆発するのだ

を恐怖のどん底に落としたモン スターといえば、言わずと知れ たサポテンター。謎多きこのモ ンスターは、今回も登場するよ うだ。暗響たれこめる荒野にひ っそりと暗かれた石碑。その石 碑には、サボテンダーの懸面が 提かれている。 別野、石碑、原 画。この不可能な符号が示すも のは何か、興味は尽きない。



★ そして、以行録的の末に 石砂の部を紹介的かしたパ ティの前に ついにサガ テンダーが出現! と思い きや、名的の最後には" マークが、ということは このサポテンダーはニャモ ノなのか? その真相は実 際にプレイしてみてのお歯



「FFX」プレイレポー

FFX の魅力を3つの視点から検証 変わったのか、気になる人は要チェック



イベント&演出



クリア後の感覚は、「美味かった」。この一書に思さます。まさにお客

- 杯の光学様。イベントや適当の店に入る前根として、ストーリーが後 群によくできており、そのうえポイスの裏出が入ったことで、ドラマと しての完成症は過去シリーズ酸高のデキと言えます。シリーズ特有の (人によっては欠点ともとられがちな) 形ぱせない第一いイベントも。 今回に従ってはまったく気になりませんでした。意味性を重視するよう になった「W」以降、シリーズが担指していた方向性が、ここへきてよ うやく結束した、そんな印象を受けました。

イベントが連続で発生し、その合類にゲームをやっている印象が強いこ

のシリーズですが、今回このスタイルが成功している最大の要因は、ヤ はり勢いのあるストーリーに裏打ちされた芸群のセリフ回しでしょう これに効果的な演出が組み合わさり、物語にグイグイと引き込ませるパ ワーを生み出しています。「X!では、グラフィックや音声などのすべ ての演出が、ストーリーを成り上げるための要素として、ちゃんとかみ あっています。逆にいえば、シナリオが悪ければ、すべてがカラ回りと なってしまうわけですから、やはり今耳高大のボイントは、物味なのか と思います。とにかく密度が薄く、影後まで破綻せず、それでいてキャ ラクターの性格や表え方などがしっかりと振り下げられた今回の物語は ゲーム全体で見てもトップクラスに入ると思います。「畑」以降のシリ 一ズには、物語の設定が複雑でわかりづらかったという意見もありまし たが、今回は冒険消費の王道を行く直球精査なので、ストレートに感覚





まだ発売前なので、ストーリーについては深く突っ込んで語ることは できませんが、なんといっても今日はストーリーの核となる部分がしっ かりしていて、矛盾点や経路が感じられないのがすばらしいです。今ま でのHPGでは、主人公を含めた登場キャラたちはその世界のことを知 っていて、ブレイヤーだけが世界を知らすに聞いてけぼりを食うという 状況になり、途中から「?」みたいなことがありました。 けれども「X」 はアイーダニ主人公の視点を使って、後々に世界のことを知っていくと いう様間になっているため、まったく表和様なくプレイできました。何 らない土地を接して、後々に借れていくという部分でティーダと自分が 常に誰なっているのが、とてもよかったですね。以前発見者の方がイン タビューでも味されていましたが、シナリオが先にでき上がって、ゲー

ムがシナリオに沿ってできていったということが、完成度を高めた大き な支出ではないでしょうか、そして、シナリオのよさはそのまま、資金 キャラのよさでもあります。[FF] シリーズはすべてブレイしている 私ですが、今までで一番主人公に好様を持てました(等)。さらに美男 美女ばかりでなく、ワッカやアーロンといったような恐めのキャラも、 しっかり作りこまれているのもボイントが高かったですね。個人的にお 気に入りはアーロン。キャラの流さはもちろんのこと、〇〇の強さとい ったらもう(笑)。あとは少し演出的なことにもなりますが、キャラに 声がついたのは大正察だと思います。声が入ることで、逆にしらけるの ではという心配をしていましたが、この物質とキャラなら、声があるは うが圧倒的にゲームが盛り上がります(えっ、おの人がこのキャラを17 という方も声を担当しています)。本当にお世辞なしてPS2があるな ら、いやPB2を買ってでもプレイしてもらいたい作品です。





素敵です、キマリ、使れました。布、側はパトルとシステムの活をす るんでしたね、はいはい、システムの話から始めると、今日は「ブレイ

ヤーに寄り返ったシステム」という印象が強いです。プレイヤーが快速 に遊べるようにするには、どうすればいいか。それをとくに意識して作 りましたという努力のおとが、システムの販売から伝わってきます。使 の場合だと、フィールド画面のマップで進むべき方向と、入れる場所と、 移動できる範囲を明確に示してくれたのがありがたいですね。おかげで 当に述わずにすむし、宝瓶やアイテム探しも来にできます。スフィア製 での成長や袋舗品の改造など、新しいことができるようになるたびに、 ミュートリアリア解説してくれるのもられしいですね。新新な成長シア

してみるとすぐに理解できます。影響は敷かれたレールの上を進んでい る感じで物定りなく感じるかもしれないのですが、自分で進路を調べる ようになると一気に楽しくなりますよ、装備品の改造など、他のシステ ムにもそれぞれ違うおもしろさがあって、好感が持てるのです。ただ、 ここまで完成度の高いシステムを構築していながら、装備品の整理が自 動でできない (手動ならできる) というのが残念です。ゲーム全体のラ キから表えれば、大したことじゃないようにも思えるのですが、う~む では、バトルに話を進めましょう。って、もうほとんどスペースないじ ゃないですか! 今回のパトルは、キャラクターの行動模器や入れ替え を考えて戦う感覚が見考パズルのようで、新作家でのATBとはまた選 った楽しさがあります。それに何より、キャラクター同士のセリフのヤ り取りが、いい感じでパトルに草を添えているのです。これは本当にい テムのスフィア領域、世界だけだと少しわかりづらいですが、実際に関: いですよ、ああ、その楽しさを伝えされなくてごめんなさい!

ルルシステム

経尿ダブルチャンスキャン

FIX」でも大好評だった「限定デジタ ダー」のプレゼント企画が、好評につき「X ことが決定したぞ! 「区」のときと関係、3 的特典のパンダナについている応募券と 券かVol.184の応募券をセットにして応 独進で1000名にプレゼントされる。 OMで、なかには「X」のキャライラスト を使ったカレンダーソフトが収録されて

いるぞ。ぜひ応募してね!

広幕方法

要件と、今時またはVol.184についてくる応募 券のいずれか1枚をあわせてハガキに貼って 住所・氏名・年齢・職業 (学年) を収入の上 1枚だけでは無効となるので、必ず2枚ともハ ガキに貼ってください。なお、発表は発送をも ってかえさせていただきます [広幕先] 〒101-6305 メディアワークス [電 撃S東京ウォーカーSデジキューブダブルチャ

しめ切り1 8月31日必頼 お問い合わせ先」ダブルチャンスキャンベー 連辞局 TEL.052-780-0414

平日10:00~17:00(土日祝日除く・7/19~8/31) http://www.dengekionline.com/







戦友となる2人協力プレイ、敵対する2人対戦プレイを実現。

PlayStation_®2 6,800₱











戦友となる2人協力プレイ、敵対する2人対戦プレイを実現。

PlayStation_®2 6,800₱







AVGES - RP

ているのだ。今回は「2」に続めら ステムの3つの視点から気になる情報 の数々をお届けしよう。これを見ずし て「サモンナイト」は隠れない!









々と事情があって 本部には顔を出さずに 欠のお仕事をするハメ



◆+・ラクターも交えて haracter 23人の登場人物を紹介!!

くさん登場することも大きな魅力の!」ちなみに、ミモザとも

とゼルフ・ルドを含めて、総勢23人! 数多くの前作キャラが存在するかき















妖狐の北島、 監察は無 口だが、その思いを 生態命に伝えようと3 る仕草がまたかわい















で紹介する名キャラの問題を認めて、中世野みのキャラを選択しよう!!





ーダーを努めるは 年。子どもを見る と、ついつい世話 数据いてしまう使 しさかわっ、双 とは、おまり体 MCBLL.

ロッカの双子の第 だが、性格はなるっき

ちらかを思んでブレイすることになる。また

り正反対で対象の。口 べたなせいか、冷た いヤツと思われがち でもある。確父のア グラのもとで育てら 妹毛用的00000



している女相解的。幼 いていら過程の前面で もある父親のもとで武 道を学び、現在に至る おおらかで人なつ ってい性格。謎 とでもすぐに仲











AN JOUTTON'S

な場合でも得をする

NAMES OF TAXABLE PARTY. 際におたる。おお ぜっぱな性格で、 部準全般とデスク ワークは大の哲子 らしい。何期も自分 の日で紹かめないと NAME OF TAXABLE PARTY



ミモザのパートナー KERFE, HILDER 深刻に関している。 デスクワークを得 愈とし、体力競換 が苦手。何かと主人 公を知にかけ、手





り、ロッカとリュー グの育ての親、レル ム村で住み、周りか らは「アグラ酸さん」 と呼ばれ親しまれる いる。老人とは思 えない国際は対



WASTERNAME TO SERVER として、特別投資的 接続する少年、国際 士の無料を楽して任 株本銀行する。 彼自 **泰拉德烈工程计** Maturation 81





データンステムの基本別談 Stem3つのパートに分けて紹介!!

高い戦略が展開するSLGバートの2つ



はの画期的なアイデアが満載!! ここで は、ゲームの流れに合わせて、新システ

ムを交えながら基礎知識を紹介しよう

イベントが発生し

行できる。



4つの施設を利用すればゲームがより快適に

からアクセサリ えが充実!!

ショップでは武器、功利、アクセサリ、近民(国 イテムなど)を形向できる。装備アイテムは、 また。ストーリーが終 むにつれて、より強が

アジト内では、前と同じようにマップを移動する



しかも、クリアするごとに、ごほうひ







アジト同様、省の外もマップが存在する。こ あるフリーバトルエリアでは、自由に称と戦う













か挿入される。ここでは、個性的から キャラたちによる会話によって、スト ーが描かれていく。また、途中に 姓発生し、これによってスト 野部。マップ上記は、いくつもの

はイント (青い前) が続在し、キ ラが「EVENT」マークの表示さ いる個別のこれを持ちると、イベント

前作で研究だっ たマルチシナリオ&エンディングは今 作でも保在! 仲間キャラには対形度

し サモンナイト2





れ場で開稿。構成画面でコマンドを紹介し、出版キャラの選択 や機能変更などを行う。各コマンドの投制は、右で洋しく網路 ックしておこう そして

は何の相等が整ったち、 いないと出版。出版研究 でスタートボタンを MIK. SEGN-NO 楽入するぞ、バーティバ ランスをよく考えて、ど Admictations.k うにしておこう。



Lものはリストには前位

されない スポットに がキャラクターの飛り

ていきのは問題

現所点までに見たこと のある西側前のリストを 部割できる(他が使用し

500/500

ラメータ、固作の特殊 プを認識することができ も、最終プイテム(記述

文字とおり、その時点

の状態をセーブするコマンド、もは、関係に対比した場合は、セーブした パイントからやり回げて ELEGA MINDERS 武 駅間中にはセーツを することができないの 注意すること 5なみ 今作では、1つのメモリ ましたイプテータを作品することが問題が、

所持品

人一位在表示

マンド。このとき、各ア イテムの新規数が表示さ れる。また、カーソルを 合わせることで、共開版 のバラメータや細胞アイ テムの効果を見ることか できる。なお、消費アイ テムは外側キャラが現在 する形式になっていて、 戦闘等などのギャラでも 自由に終うことが可能。



ラメータ画面の見方

新人召喚所 83

キャラクターの称号 移号は職種と現在の冒熱度を失す。成長してクラスチェンジをすると、 称号名は変化する。 @キャラクターの名前 名前は変えることもできる(最大6文字まで)。 ②キャラクターのレベル 4限在のHP/HPの最大値 S製在のMP/MPの最大値 S数率 カ 7労強力 3魔法攻撃力 9魔法防御力 9クリティカルヒット等の各種判定に影響する 領 事事の自さ 受料能力 事業れる企業の程界数値 多下りられる役差の程界数値



等特殊型

敵の直接攻撃を受け た際の反応を表すアイ

コン。ダメージを軽減 させる「防に対しと

部に反撃してダメージ を与える「反撃型」の

2程類がある

ここでは、仲間キャラ の中から私間にか加する キャラを選出する。 幅間 に影響できるキャラは、 最大名人まで、キャラに タンで制制、不同加を切 り替えるのだ。ただし、 特定のキャラが別判的 出版とせられてしまうい 合もあるので、メンバー 全体のパランスを考え

就員中にキャラがも 動したか、攻撃コマン ドを実行したかを表す

戦闘中に広ボタンを行

BAT 19 (全7種類) を要す。 タイプごとに攻撃的出 14 MAT 15 段差も含めて) が決 HOF 60 ≥ 00 ≥ iэ TEC RANH TO BE LUC 40

OHP

(D) 500/500

> 9周性に対する耐性 初ぬ魔法への悪性を表すアイコン 各アイコンは、左から「黒=横祭 赤=推浜祭、集=管祭、緑ー紅紙界」 を意味し、これが表示された衛性の 谷喚術によるダメージが形成される。 ら付加されていることが多い。

●放車タイプ

総裁りや検照り、交 さや計算など、武べに よろ攻撃方法のタイプ

毎使用可能な召喚術のランク ●要用の服装与映画のフラン 召喚権は、「C(低い)→ B → A → S(高・) | までの4段等に分類されている。各キャラには、使用できる 各容数のランクが決まっていて、 クラスキッンジすると情報が高なラ ンクがアップするのだ。文字の色は 使用可能な召喚派の属性を表す。



「開始さ」プレイヤーは、キャラことに7種類もカコマンドを設て、実 プログロドと聞うことにはる。また、行動とはスキャラの開始は非常が プロ、14年に合われた場合を収集しませってきるそ、そのまか、開始が ら続いされたステムヤを可能を見入れているので、それそれが詳し いが終をポイントことに開発していてき。



◆飲多くの意味によ



S権コマンド 実行コマンドは、各キャラ共通で以下の7種類。様

動、状態、持種型を除くコマンドは、どれか1つを実 行すると、ほかのコマンドが銀行不可能になる。また BMにおいては、野童元を大生したあとでも×119 ンでキャンせいして、元の公割に戻すことかできる (項前にコマンドを見ずした場合は不可)、音コマン TWO と性質をしっかり打握して、W&Sに生かそう。



ると効果的用があ

ルーティ語の



大きくなる。また、韓国物を直 ▲赤いマスの部分が 対象では関することが可能 キャラの樹種的語だ。

いないよう 明確を使用するコ マンド、射球原田 か帰住で表示され、 日朝地点标识证

いマスで表示される。自体的 ▲召喚組こそ総額

SELVERPASSES の機能体だり



キャラの特殊能力 も見ることができる。ただし、 ▲酢のパラメータも 時間のおりまでかれる 見ることができるぞ。 移動力と設施服务 から呼ばされた。

移動範囲が関いて スであっされる。

設との組合しや特別的研究等 ▲移動後も向きは□ **「して、いかしを決めよう**」 ボタンで変えられる。

MPRIME

TERROTANS. 能力を使用するコ マンド。また、ク ラスチェンジする ことによって、新 しい高級能力を修得するキャ XI.10

▲特殊能力は、キャ

所行アイテル RACT SAME

択して、対象ユニ ットに使用するコ マンド、使用可能 な物理は、ユニッ

トをはむとして、隣接した四 ▲自分の傾にいるキ ヤラにしか使えない

とかできる。攻撃 力と労働力の報い 続士系ユニットは

11. (ESHER) 1-1259

DESIGNATION OF THE PERSON OF T 力の低い魔法的、系ユニット

▲キャラの特徴に合 わせて切り削えよう

下の3つの要素は、このゲームの基本と ! いかによって戦闘の優劣が決まるほど。こ より深い戦略性を なる問題システム。とれる地域のカギを建一れるの効果を使ってなぜだ。とれて 生み出す3つの要素!! る要素で、その要素性は覚えているが、な ! ラクラク倒すことができるハスだ。 なる戦闘システム。どれも戦いのカギを握:れらの効果を使いこなせば、どんな強敵も ユニットの向きと同じように、前肢攻撃のダメージ値 ZOC (メーン・オブ・コントロール) とは、ユニッ に影響する要素。こちらよりも何い位置にいる飲を放棄

ユニットの向きによって変更する。 正面から攻撃した場合を基準として、正面よりも側面 保護よりも開後から攻撃したほうが、 敬に大ダメージ を与えることができる。逆に、敵の攻撃はできるだけ近 頂から受けるように向きを変えることが開意。なお、コ





細心の注意を 場所へと移動 させ、散を待





トの同語にいる動の物質が歴史を発展する効果。この効果 を持ったキャラの原因を、開お返回できなくなるのだ なお、ZOCが原を持った特殊がは 開力 (田原と別 第3マス、上下2位に有効)、「成年 (利用5マス、上 下3段に有効)」 「開発 (原理Bマス、上下4段に有効)」

039470 在し、鴨土茶 のキャラが持 WELL.





#5つの報性 (後、鬼、獣、霊、神) にもこれら開始の1つが設定され、その開始と が作成・接種できるぞ。 トを設まえたろえで、一定の手順では 6のだ。ここでは、谷職所を作成するまでの手頭を4: OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF

召喚後の作成しま、サモナイト石とキーアイテムから展不

可欠、サモナイト石は原性に対応した5種類があり、種類に

Kので、のマチェックしよう

場所はるか問題のイベ

ントで入手可能。 ギー

アイテムとは、アクセ

サリと★マークがつい

ている問題特別のこと

で、やはり戦闘に勝利

することで手に入る。





召喚術の作成に必要と 手順その。なるアイテムを集める 手順その 4を1つずつ組み合わせる

次は、サモナイトモとキーアイテムを組み合わせる。 物質 **研ご日時間の特殊コマンド「簡約の機式」を実行し、サモナ**

イトモとキーアイテ かりつゆつ研究す 8. 88. 1-71 テムは検閲を約10キャ ラが原質しているも のしか悪くないで



サモナイト石とキーアイテ

特定の組み合わせで fileの | 召喚術が完成!

「解的の極式」によるサモナイト石とキーアイテムの組み合 わせが、召開師の作成パターンと一致すれば召開前が完成さ

る! 作成した音楽 海は羽柱アイテムと してストックされる ONE, 815, 2007 MISLATERISE. 多形がつけられる。



キャラに召喚術を装備 させて準備OK 子順モル

職権国際でキャラに召喚折を接続させたら準期は万全。ま ず、機能で召喚的を協関したキャラに「召喚」コマンドを実 行させる。あとは、日

MERCHARRICATURE. Pを制度して否則能が 知動! 召開助協を

現し、さまざまな能力 を発揮して、主人公式 ちをサポートするのだ

装備できる数が異なる

を関係のなかには、ユニットと して他がに参加できるタイプかい

なんど、今作ではこのユニットタイプの召喚就をレ ベルアップさせることが可能になったのだ。戦闘に制造 した否則は、機能能の研究施設の対け無例で表示され るので、任用にレベルを出げることができるぞ。その何 類もじつに豊

現在行動は土 対象エニットに表現して、対象が行 いけなどのパラメータを上回or低下させる効果を引起 する。ただし、同時に拒絶させられるのは、1人につ き1体だけ、また、召回組が契帥ユニットに退破してい る場合、その間は退的中の日後間を呼び出すことができ 女くなってしまう。それの分にいうタイミングが新しん

ここで能介しているのは、石映像 脚書物は使用なのたが、ちょっと変 されて の解棄表として追加されたまつの級 わった料像がある。下の情報を見て、 **らに広がる!!** ドンステム。とくに、単依石映像と、しっかりと理解してもこう。 マップトに関係が存在されたいろ、ちょっと紹わっ た効果を持つ経験所、溶剤に上が不ための足切としての 順画物や、ZOC効果を引きせる石原など、その研算 もさまざまなものが存在する。ただ、これらのWindows **日本は地によってい地に伝統されてしまうのが知さ、保**

> ので、うまく 使って触りを 有利に展別し

▶ZħŒ, Z OC効果を見



: () サモンナイト2



一人公に読んる小さな変化



▲妹のほたると一緒に触のバイト先に 来た静逸だが、すぐに帰ってしまう。 ▲身をていして不良から購乃を救った

「メモオフ2」は、主人 公・健の高校3年の夏休 みの約1カ月半の出来事 を描いた物語だ。健はサ ッカー部を引退し、なん の目標もないまま、ただ マを過ごしていた。彼 であるほたるにはピア コンクールという目標 があり、取り残された気 がつのる。そんな他の 前に現れた5人の女性た ち。その出会いが、彼の 中に小さな変化を呼ぶこ とになる……。

ここでは出会いの場面 を中心に、各ヒロインの 登場シーンを一般紹介!







そして夏は終わらなし しだいに打ち解けていく鍵と

5人の女性たち。そんな健の姿 を見ているうちに、ほたるには 彼に対する疑いの気持ちが生ま れる。健に訪れた小さな変化は 2人の関係に影を落とし、やが て取り返しのつかないことに… の夏を通して健は何を失い、



▲はたるとのデート中に巴とバッタリ うやら、2人は簡異知りらしい。

初代 [Memories Off]

のすべてが詰まったCD 6 枚組の特製BOXが、サイ トロンから5000個限定・税 抜き¥12,800で発売された そ。気になる内容は、これ までに発売されたCDに収 録された歌やドラマに加え、 初収録のインストBGMや 7人のキャラによる新規序

総会などもりだくさん。さ

(Ift | Memories Off | 0

らに、PC向け壁紙の総集 振やスクリーンセーバー、 ゲームのオープニングのよ うな新規ムービーを全キャ ラクターごとに6本収録! また、ささき氏のイラスト や声優薄の写真が入った36 ベージの豪華ブ

付いていて見 速せないぞ!





は、コナミを覗いてみよう プサイトへ Access No

応募資格:20歳以上。性別、学歴、ゲーム業界経験不問

応募/問い合わせ宛先:

デザイナ

KONAMI



を2週間後にひかえ、早くも攻略開始! 開発頭への直撃インタビューも政行

「ノンストップ・ドラマチック・RPG」とうたっているだけのことはあって、純粋にストー リーの本窓だけを辿っていくと、じつにテンギよく進かられる本作。とはいえ、本義とは関係ないところで紹かいサブイヘントが用意されていたりもするので、たまには寄り返してみ るのもおもしろいず。保賀に、本筋では見られなかった。登場キャラたちの食外な一節など



基本部分の攻略と序盤のイベント&戦闘をチェック!!

禁売直前となる今回は、ゲーム序録において覚えておきたい基本の : きるぞ。また、ゲームスタート直後のプロローグ部分で発生するイベ 識を頭に入れておくことで、序盤の展開をスムースに進めることがで、レイをする際に参照すれば、必ず役に立つはずだ。

部分をしっかりと押さえていこう。ゲームを始める前に、これらの知: ントとFMC般間についても細かくチェックしているので、実際にプ

での成績がウェインの初期パラメータに影響するようにな

ゲームスタート直後に行われる。「士官修補生一般採用 試験し、このイベントでは、面接での匝答内容と実技試験

っている。とくに面接 では、先のことを考え て、自分が理想とする プレイスタイルに見合 った選択肢を選ぶよう に心がけよう。下では キャラメイキングの例 を4つ紹介しておくぞ

ゲームスタート直後、知っておくとすぐに役立つ基礎知識「キャラメイ キングのしくみ」と「リンク&精霊石の種類」を紹介。これらの情報を もとにして、今のうちからおおまかなプレイスタイルを決めておこう。



キャラメイキング例1

バランスのとれたキャラに 主人公キャラということで、どんな状況にも 対応できるバランスタイプに、飛び抜けたとこ ろはないが、これといった欠点もないので、リ ングと暗電石の組み合わせしだいで、いろいろ なタイプに切り替えることができるだろう。た

だ、魔法系が 低めなのがや や気がかり。 **∢**リングーウ ェポンで欠点 を描う、とい ったことをし

カイアオル

STRAFF DEX成長事 心解除化排除 49张心整好机 可能推定法律制 是原皮定性的 MEN HOUSE HER

●メリットとデメリット これといった欠点がない : プレイスタイルに設通が利く ×:やや、決定打に欠ける

〕線で活躍する戦士系 前線に出て、ほかのキャラの順になりつつ ひたすら直接攻撃を仕掛けていく殺士系。かな り偏りのあるパラメータだが、序盤で仲間にな るハンスとシャルローネが中へ清距離攻撃を得 意とするタイプなので、パーティとして考えれ ば、決してバ



◀基本は「最 物線に出て対 整1、挑解方 が、確実に有 飲み寄生だ



●メリットとデメリット 最前級で戦わせるのに最適 戦法がシンプルでわかりやすい ×:魔法系の能力が低い

STREET

キャラメイキング例3

自力な魔法を使いまくる 後力な魔法をバンバン使って戦っていく魔法 秋土系。魔法があまり使えない序盤では、さほ

と活躍できないが、レヘルが上がって使える魔 途が充実してくれば、強力なキャラに成長する だろう。また、魔法単視タイプにしておかない と修得できな い魔法がある

のもポイント ●経営ポイン け「魔法」の つぎ込んでい

●メリットとデメリット

INTRE DEX成長年 心解除化物制 (0)% (C. SERVER) 的影響法技術 **福即**电法按照 种型管理特別 OF MAN PARKET **THE HINKS**

強力な概法が使えるようになる 魔法系以外の能力が低い : 序盤戦でやや苦労する

キャラメイキング例4 歳早く接近して斬る!

機動力を重視した戦士系のタイプ。攻撃力は やや低めとなっているが、機動力が高いため、 短時間で飽に接近することができる。また、素 早く移動できるため、状況が二転三転するよう な経動になっても、移動が間に合わずに取り残



されるといっ た事態になり にくいのだ。 **4** [88.85] □ マンドを最大 有効に使える

INTERN DEX成長年 冷整物化特别 (495×1200) 心解解冲线器 随即東法技能 种取获种种品 ●メリットとデメリット

単独行動に向いている 状況の変化に対応しやすい ×: 魔法系の能力が低い

登散な属士の 登板な終士の ゲームド盤で入手可能なリングと検査石のデータを公開。ちなみに、リングは戦闘で敵を倒す (盗む)ことで手に入り、特霊石はプロローグ終 アル時、精霊石屋で売られるようになるぞ。また リングは、より強い戦を、より手早く伺したとき

ほど強力なものが出現しやすくなっている。なので、手に入れたリングと精霊石を組み合わせ、より強力なリング=ウェボンを作っていくことが、新たなリングを出現させる確率を上げることにつながっていくのだ。

リングリスト:ゲーム序盤で入手可能な28×10パターンのリング組み合わせ一覧

۷]	ング性能の 算出法	
の前	ングの性能は、名称 半部の数値が基本と	
リス	ている(右の前半部 ト参照)。しかし、 した際にパラメータ	
に反映	快されるのは、名称 半部で○がついてい	
後半	目だけとなる(右の 哲リスト参照)。	
	s、精豊石の制御能力 ・ダムで決定する。	

ı	G40 (8)49	MHP	MAN.	SIK	INI	DEX	AIR	DEF	100	MI W	wow	Ш	春野 (田平)	Sec. 1	MANUAL PROPERTY.	SIR	INI	DEX	MIN	DEF		JA 1 W	M
Γ	無名な考士の	2	2	2	2	2	2	2	5	-2	2	I	西総な男割の	15	6	8	- 6	6	8	6	20		6
	無名な騎士の	2	4	2	4	4	2	4	- 6	-2	4		有税な子類の	15	- 8	8	- 8	8	8	8	20		8
ľ	無名な男爵の	2	- 6	2	- 6	8	2	6	5	-2	6		気高い範士の	20	2	10	2	2	10	2	25		2
	無名な子首の	2	- 8	2	- 8	8	2	8	5	-2	8		気高い終士の	20	4	10	4	4	10	4	25	-10	4
	無名な暗霧の	2	10	2	10			10	5	-2	10		気息い男類の	20	6	10	6	6	10	6	25		6
	無名な疾動の	2	12	2	12	12	2	14	- 6	-2			社器な影士の	25	2	12	2	2	14	2	30		2
	無名な公司の	2	14	5	14	14	2	18	5	-2	20		社員な時士の	25	4	12	4	4	14	4		-12	
	幸運な暫士の	6	2	4	2	2	4	2	10	-4	2		高徳な報士の	30	2	14	2	2	18	2	35	-14	2
	幸運な騎士の	6	4	4	4	4	4	4	10	-4	4	ľ		Loren				-					
	幸運な男祭の	6	6	4	6	6	4	6	10	-4	6	П	名称 (後半)	MHP	MMP	STR	INT	DEX	ATK	DEF	нп	AIW	MO.
	申退な子前の	- 6	- 8	4	- 8	8	4	8	10	-4	- 8		アード	0	88	100	-	-	-	-	-	-	-
	幸運な信息の	6	10	4	10	10	4	10	10	-4	10		/ULK	-	0		-		-	-	-	-	-

仮紋な男柄の	10	8	6	6	6	6	6	15	-6	6	リオン	-	-	
俊敬な子弟の	10		6	8	8	6	8	15		8	ラウン	-		
保険な伯爵の	10	10	6	10	10	6	10	15	-6	10	グラン	-	-	
有能な報主の	15	2	8	2	2	8	2	20	-8	2	94	-	-	
有能な騎士の	15	4	8	4	4	8	4	20	-8	4	ヴィド	-	-	

精霊石リスト:ゲーム序盤で買うことができるLv1~Lv3精霊石の性能一覧

色板		低档	無機	里模效果	效果
スキルL v + 1		80	0	LV値アップ	修得ずみスキルのLvが+1。ただし、各スキルに設定されているLv上限は越えない
外の影響		75	0	耐性ランクアップ	炎耐性ランクが+2。 能からの炎質性攻撃を弱める
SLC2038		75	0	耐性ランクアップ	所耐性ランクが+2、耐からの風質性攻撃を切める
III(2)3038		75	0	似性ランクアップ	原配性ランクが+2。船からの雷属性攻撃を弱める
KOMH		75	0	部性ランクアップ	溶剤性ランクが+2、動からの溶膜性攻撃を弱める
INCOMES.	1	75	0	似性ランクアップ	和耐性ランクが+2、耐からの地質性故障を認める
BIOWEN .		75	0	寄性ランクアップ	型削性ランクが+2、能からの受賞性攻撃を始める
Microthan		75	0	部件ランクアップ	縁形体ランクが+2、前からの確認性攻撃を弱める
COMM		75	0	耐性ランクアップ	核耐性ランクが+2. 粒からの解属性攻撃を留める
再生能力+1		80	Ó	日本値アップ	戦闘中に取り、一定時間ごとにHPが3回復
影響性		75	×	-	大精図を存在中、エンカウント報節の発生確率がアップ
開送L v + 1		150	0	LVMアップ	新用する表法のLvが+1。ただし、共産法に設定されているLv上型は超えない
ファイアウェボン	4	150	×	開発性質士では無効	京芸に安の属性をプラス。ほかの属性を持つ解告与と説明した場合は、効果的なほうの属性で攻撃
ウィンドウェボン	-	150	×	関係性別までは概念	会員に成の属性をプラス。はかの属性を持つ検責石と包用した場合は、効果的なほうの属性で攻撃
サンダーウェボン		150	×	関係性日生では長効	立発に部の属性をプラス。はかの属性を持つ時間石と利用した場合は、効果的なはうの属性で攻撃
アイスウェボン		150	×	関係性関土では無名	別別に光の展介をプラス、現力の媒性を持つ開業石と利用した場合は、効果的なはつの属性で攻撃
ストーンウェボン	-	150	×	同席性用土では無効	記述に他の展界をプラス、後かの展界を持つ解棄石と前用した場合は、効果的なはうの概性で放棄
ホーリーウェボン	-	150		同様性関土では自治	世紀に他の様性をプラス、ほかの様性を持つ場合でと同用した場合は、効果的なほうの様性で効果
ダークウェボン		150	×	日底作品土では高分	武器に限の報告をプラス。はかの報告を持つ時間否と利用した場合は、効果的なほうの報告で攻撃
マインドウェボン	2	150		日属作品士では異常	試験に終の属性をブラス、ほかの属性を持つ補助石と研用した場合は、効果的なほうの属性で攻撃
素沙癬	-	150	×	Personal Comme	※個している際、「書放撃」スキルを修得した状態になる
魔法料程アップ+1		160	0	明報アップ	展送の射程が長くなる。制器構造を扱う際に有効
関係料理アップ	1 .	150	ŏ	別程アップ	競技な単の射音距離か50%アップ、ハンスとシャルローネのみ有効
全硬置铅度+1	-	150	ŏ	別在車アップ	ATWと技術発売物面の面片を5%経験
スキル効果アップ+1	-	150	0	8動学/上昇学アップ	修御しているすべてのスキルの発射率と上音車が5%ずつアップ
自動的の名		150	Ö	印要領アップ	武権攻撃で数に与えたダメージの10%ぶん、HPが日復
段和療法		150	0	印象第アップ	商法政策で数に与えたダメージの10%ぶん。HPが日復
ソニックブレード	-	150	0	リーチアップ	禁爆放撃を除いた。武阪攻撃のリーチが得くなる
物版L v + 1		380	0	LV例アップ	根据でお前後のLyが+1、ただし、具質後に形定されているLy上限は超えない
ノックアウト		350	ŏ	気給値アップ	20世1、た新が伝統1、やすくなる
製造の総数		350	0	便志幸アップ	HPMOになったとき、30%の検察で提送する。販売機のHPは最大便走で開業
ナイトメア	-	350	0	配らせ事アップ	共進収録後、攻撃した数を一定の確率で採らせる。ただし、ボスキャラには無数
開想+1	-	350	0	以後側アップ	戦闘中に限り、一定時間ごとにMPが2段階
再生能力+2		350	0	印要領アップ	MRRDURY -TRUCKCHP#768
窓力アップ+1	-	370	0	飛力アップ	放射形線法とHP位表系異法の独力を高める
MOVアップ+1	3	350	0	MOVPo7	MOVを2、最高複製を5%アップ
窓力高板		350	0	無数化率アップ	数からの株法を配を一定の検索で無効化。ただし、経典者の最大MPがOCなる
ESSI STATE OF THE PARTY OF THE		350	×	MODIC#7.77	大田原を務め中、エンカウント機能の名生産学がダウン
対義MP減少		350	ô	減少性アップ	東大田県の別番MPが25%ダウン
ヴァンバイア	-	350		日常地アップ	対象/最近対象を報告与えたヴェージの10%以A。HPが問題
政府停	-	350		退加ダメージアップ	######################################
の部の一部	-	350			放棄がクリティカルヒットする雑事が15%アップ

ゲーム序盤の段階で、ここだけは押さえておきたいという戦闘のポイン トをチェック。これらのポイントは、序盤以降も基本となることなので、 早い段階でマスターしておいたほうがいいだろう。 難易度的にはさほど難しくはない序盤のRMC: 作を未プレイの場合はとくに)。ということで 戦闘だが、刻々と状況が変わっていく国際に慣れ、ぜひ覚えておきたいポイントを3つビックアップ ていないうちは、とまどうこともあるだろう(前 したので、参照してほしい。

直接攻撃と魔法攻 撃を使い分けよう

▲武器の攻撃網路に敵をとらえた時点 で攻撃が発動。ただし、攻撃終了後に

若干の接触時間ができてしまう。



るとはいえ、前に接近して直接攻撃を仕 ▲等休憩お攻撃だけで到せるのな 掛けるよりも早く攻撃できる場合も多い。5、移動はしなくてもOK。 なので、直接攻撃を仕掛けるのは近場にいる触だけにし、遠くにいる敵 に対してはなるべく単体攻撃魔法で攻撃を仕掛けていくのが効率的だ



▲路塔を必要とするため、景動までに 時間がかかるが、攻撃終了後はすぐに

次の行動へ移行できる。

「移動 I はNPCや 敵の動きに合わせて行う

RMC戦闘では、単純に「敵を全滅させればOK! とはい かない場合が多い。なので、クリア/ゲームオーバー条件に かかわってくるNPCや動がいる場合は、その行動を失談み し、「移動」で最適な位置限りをしておくことが重要だ。





の途中で変わることもあるので注意。 ◆出面の敵を倒したら、すぐさま遊館中の市民 を守ってやれる位置にまで移動する。

手に入れたリングや精霊石は マメにチェック!

ゲームを進めていけば、自然と手持ちが増えていくリング と精霊石。それにつれて、当然組み合わせのパターンも増え ていくことに。同じキャラであっても、リング=ウェボンを 変えたことによって、まったく戦い方が変わってくることも 多々あるので、こまめにチェックするようにしよう。



今回は、ウェインが士官学校に入って騎士になるまでの、ブロローグに あたる部分を攻略。プロローグとはいえ、RMC戦闘が3回もあり、ゲ ムオーバーになってしまうこともあるので、気を抜かないように。



卒業試験を兼ねた「スタ つベルグ防衛報」が発生。

似されるとゲームオーバー。



今回立結する、プロローグ部分の展開をフロー: まわないように注意しよう。なお、チャート上に チャー ML。とくに行き詰まるようなポイントは ある番号は、右ページのRMC戦闘攻略に対応しないが、準備不足の状態でうっかり先に進んでし ているので、そちらとあわせて参照してほしい。

直部の調査を終え、スタ

クベルグに戻ったウェイ

にて任務(卒業試験)終3.

パーンシュタイン王都に 郷間し、駒土似任式を受け 受け取り、プロローグ終了。

●仲間たちとの友好度について。

パーティに入る仲間たちには、ウェインとの友好度が設 定されている。これを上げておかないと「休暇イベント (それぞれの仲間ごとに用意された主人公とのイベント)」 が発生しないので(詳しい発生条件は次回以降の攻略にて)。 できるだけ上げておくようにしよう。



•	発生維所	先生条件	会議中の選択版	规好旅
漆			それが夢なんだ	シャルローネ+2
15	丘の上	キャラメイキング後、自動発生	その先もあるけどな	リピエラ+2
52			マックスはどうする?	アリエータ+2
序盤に発生する友好度にか			だったら、試験日をずらして欲しい	全員-1
	東和名数	キャラメイキング後、自動発生	ラすぐ合格にしてください	全員-1
る			こんな終だからこそ	全員+1
짏	パーンシュタイン	パーンシュタイン王都・西に移動	tit.	全員+10
х	E8 - 55	パーンシュション王仰・日に参照	いいえ	全員-5
件		「スタークベルク防衛戦」 開始終の会話中に	素直に「子解」	シャルローネ+3
ta	スターウベルグ	※生 かんかりの地域 (株式料の気器中に	「増えてきたぜ!」と自気込む	アリエータ+3
ŤP		米生	「・・・・」返事より行動で示す	リピエラ+3
かわる	スタークベルグ・	「スタークベルグ防衛機」終了後にバーンシュタイン主義で「慌てている兵士」と会話し、	BRCT	シャルローネ+2 ほか全員+1
4	商	スターウベルグの市へ経験	わかりました	全員+1
0			見なかったことにします	-
ント	シュワルツフェル ズ村	「スターウベルグ防衛戦」終了後にシュワル ツフェルズ村へ移動	-	シャルローキ+10
			これで値たちも助士だな	1 -
	スタークベルグ	「通路の鉄」終了後にスタークベルグへ移動	なんだか気が抜けたな	全日-5
			気を強くのは早いぞ	全員+5

本ページのフローチャートの範囲内で発生する。 り、クリア後の「クリアボーナス」に影響してい RMC報酬のポイントチェック。ラリア条件に は、「完全」「普通」「失政」の3パージョンがあ 最も少ないので、できるだけ「完全」を目指そう。

完全クリア ウェインとシュナイダーがともに健在で、ほかの候補生名人をすべて倒している ウェインとシュナイダーがともに間在で、ほかの検視生を1~5人倒している ウェインとシュナイダーのどちらか、もしくは両方が倒されている

失敗クリア OF 新聞時間を開発する グームオーバー条件 なし

トドメの 整を狙って

クリアするだけならば、決して難しくはないのたが、完全クリアを狙 うとなると、かなり難しくなる。攻略のポイントは、シュナイダーのフ・メだけに使っていくのだ。 アイアアロー。誘唱が終わってもすぐに発動させず、あと一撃で倒せる という状態になった候補性を狙い撃ちにする。これで、運よくほかの候



▲ファイアアローをムダ撃らせず、トド▲ウェインはひたすら直接攻撃あるのみ 糸とけ寄しだいかい 補生間上のつぶし合いさえ起こらなければ、完全クリア可能だ。なお、 クリアまでにかかった時間も試験の評価に影響することを覚えておこう。

第四のつち強か1人が出された状態で敵を全調させる ング、毎月のうち2人以上倒された以根で敵を全滅させる 市民、ウェイン、シュナイダーのうち減か1人でも聞きれる

まずは小屋の付近の ゲルを倒す

まず、子供が対路する小屋の入口付近に いるゲル2体を倒しておくこと。これを放 置しておくと確実に子供が終われるので、 最優先で倒してしまおう。







2 ウェインのレベルを上げる

小屋の横手にいるインプをウェインで倒し、レベルを上げておく。こ のとき、どれでもいいので攻撃魔法を1つ修得しておき、ウェインでも

魔法攻撃が可能な状態にしておこう。 3 市民を守りつつ各個撃破



しばらくしてから小屋の裏手 にレッサーユングが出現するの で、市民が魅われないようにウ エインを向かわせて倒す。その あとは地様のゲルを度法攻撃で 倒し、戻ってきたウォルフガン グがユンクを倒すのを待とう。

量が4回以上収いたあとに概を全滅させる

ゲームオーバー条件 ウェイン、シュナイダー、ハンスのうち誰か1人でも聞される

まずは、目の前にいるレッサーユン グ2体に直接攻撃、しばらくするとハ ンスが登場するので、ウェインとシュ ナイダーの後方から攻撃させよう。





2 残りの敵は魔法で攻撃!

手近にいる版を倒し終 えたら、残りの敵を魔法 で攻撃。ここで、いちい ち間のない場所まで移動 していると、時間がかか りすぎて、完全クリアを 逃してしまうことにもな りかねないので注意しよ う。要は、壁に挟まれて しまう前に、原攻をかけ て始を全域させてしまえ COKということだ.



な移動をせずとも右線にいるインブを倒せる。

ゲーム展開上必須 ではない小イベント

ぞ。各キャラの心情が感じ取れるものや、ちょっ! ておいて損はないだろう。

バーンシュタイン王都を出祭してから、スターク ベルグの管理任務に献くまでの間に、パーンシュタ イン王紹・西で「丘の上へ」を描ぶと発生するイベ ント、唐突にシュナイダーの決定を聞かされたウェ インが、卒業は除を前にして、お気に入りの場所で ある丘の上で心を落ち着かせるというイベント。短 いイベントだが、ウェインとシュナイダーの人間関 係が見てとれるシーンになっているぞ





スタークベルグ西の連絡の調査 に向かう前に、いったんパーンシ ュタイン王都へ戻って、慌ててい る兵士に話しかけておこう。その あとすぐにスタークベルグ・南へ 行ってみると、城をこっそりと抜 け出したエリオットに会うことが できるのた.

なくした荷物はどこに

バーンシュタイン王都・西にいる 行権人に話しかけると、「荷徳寺英 としてしまって困っている」という 話が聞ける。その後、クレイン村・ 北に行き、新米女兵士から荷物の場 死を聞いて行的人に教えてあげると. ちょっとしたお礼がもらえるぞ。





スタークベルグ西の道跡の 調響に向かう前と、スターク ベルグで戦争終了の報告を開 いたあとに、シュワルツフェ ルズ村へ行くと発生する連続 イベント。これを機に、シャ ルローネは騎士を目指す。

・開発陣スペシャル パンタビュ

まずは、「グローランサーⅡ」という作品の、全 体的なテーマについてお願いします。

5、相関): 実生活において、みな自分なり の信念を持って生きていますよね。でも、それって、 その人の立場に立ったときじゃないとわからないもの じゃないですか。そういった、人それぞれの信念の部 分をゲームで表現できないかっていうのが、「グロー ランサーエ」を作るうえでのテーマでした。たとえば、 主人公のウェインの場合は、騎士になりたいという信 念を持っています。でも、それは祝いが好きだとかい うことじゃなくて、戦いが起きたときに誰にも負けな い力を持っていることで、平和を守りたいという考え 方からきているんです。一方、ウェインの親友である シュナイダーは、政治家になり戦争自体を起こさせな いことで、平和を守りたいという信念を持っています。 2人は親友同士で、同じように平和な世界を望んでい ても、信念は違いますから、心の底からわかり合えな いことだってあるわけですよ。そういう立場に立たさ れたときに、どんな行動をとればいいのかというのを

プレイヤーのみなさんに考えていただきたい。 F、肥田): 進め方によって、味方だったキ ャラが酸になることもあるし、その逆のパターンもあ る(※①)。そのときのキャラたちの心理状態を懸じとってほしい。一緒にいるからこそ見えてくるところ、 敵に回ったときに初めて気づくところ……、そういっ たところを気に留めながらプレイするのもおもしろい かもしれませんね。

これは、各プレイヤーの受け止め方によって変 わってくるかもしれませんが、けっこう "ドライ" な ところもありますし。

それは、シナリオにおいてですか? それともキ ャラの性格的な部分で?



▼かつて語った自分の様を対えるべく 士世学校を卒業してから、わずか年年 で大型の始設にまで受りつめたシュナ イダー、選出達えど、ウェインも自け



■: 両方です。ただ、ドライになるかどうかはプレ イヤーしだいなんですよ。パーティイン可能なキャラ は、基本的に、そのキャラの信念の部分を追っていけ ば仲間にできるんですけど、ちょっとした行き違いで 仲間にできなくなる場合などもありますから。 : その場合は、まったく別のキャラが仲間になる ようになっています(※2)。

主人分・ウェインのキャラデザインについてです あまり "騎士" という感じではないですよね。と ことなく中性的な話して

:キャラデザイン担当のうるし願さんに、ウェイ ンのデザインを発注した際、"中性的に" という指示 を出しました(※③)。それは、実際にシナリオを進め ていくプレイヤーの選択によって、ウェインの印象が 変わっていくようにしてあるからなんですよ。だから、 イメージが固定されてしまう、いわゆる"ヒーロー" っていうキャラデザインにはしなかったんです。それ と、思春期独特の善にも悪にも傾いてしまいそうな (※④)、あやふやな感じを持たせてくれともお願いし ました。シナリオのほうも、こうして完成したキャラ デザインと違和感のないものになっていると思います。 となると、ウェインと行動をともにするハンスや シャルローネも、同じようなコンセプトで?

: そうですね。まだでき上がっていない、未成熟 なキャラたちが、本作の物語を通して成長していく姿 というのを見てほしいですね。 : 今回はシナリオを数パターン用意してあります し、繰り返しプレイして(※⑤)、キャラごとの信念の

部分をじっくりと楽しんでみてください。



宣伝・営業といった、プロ ジェクトの全般的なプロテ ュースを担当し、作品全体

(株) キャリアソフト 「グローランサー」シリー ズでは、「RMC報酬」や リング=ウェポン とい ったゲームシステムの制作 を担当、また、シナリオの 監修も行っている





今回の新システム、「リング=ウェボン」のアイ デアが生まれたきっかけは? 裏田氏(以下、裏田):私自

): 私自身、「ディアブロ」や「ウ ィザードリィ」でアイテムを集めるのが好きだったん ですよ。でも、ただアイテムを集めて使うだけでなく、 それに何かをプラスしていくことで、キャラの性能を いじったりできないかと。で、いろいろと考えてみて、 でき上がったのが「リング=ウェポン」なんですよ。 あとは、完全なランダムではなく、敵の強さだとか、 倒した早さといった要素を組み込んで、ゲームとして 遊べるように調整しました。そういうコンセプトです から、プレイしていて、いいリングが手に入ったりす ると、それだけでうれしくなれるんじゃないかと。 : バランス取りは大変でしたよね。システムが核 妣になってしまったり、やたらとリングが手に入りす

集める楽しさと作る楽しさをあわせ持つ

ぎてしまったりとか。 :「コレとソレを組み合わせると無触!」みたい な組み合わせとかも出てきてしまって……。 気がつい た限りは全部開整しましたが、見落としている凶悪な



っと気になったものをクローズアップ! その詳細

前作にはなかった大き



●※②「まったく別のキャラが~」 めでは未公司のキャラなので、おまり詳しいことは思けな が、そのうちの1人は、ちょっと変わった口間が特別的。 ●※③「**中性的に"という~」

中性的なキャラということで、ウェインの声を当てている声優 女性の方である(CV:今井由帝)。 ●※④ 「善にも悪にも傾いて~」

●※⑤「繰り返しプレイして~ |

前作は、1回クリアするのに80時間ほどかかるという仕様で

あったため、繰り返しプレイするには膨大な時間が必要だった ため、繰り返しプレイもさはど大変ではないとのこと。もっとも、 ゲームのポリュームが減ったということではないので、細かいサ

●※⑥「ずーっと呪文を~」

こういう行動をとる他がいるということは、もしかして敵の思 第パターンはけっこうかしこい? そのあたりの能定を実田氏に の思考パターンをかしこくしすぎると、プレイしていて く」ものになるもしい。かつて、高田氏が試しに作ってみた酸キ ャラは、こちらの攻撃をドット単位で見切り、自分の必要はギリ ギリで当ててくるという、原立たしい攻撃パターンを延々と繰り 返してきたという……。そう した経験もあって、戦闘部分 を作るときは、他の思考パタ

▶前の思考パターンは、「よ



(候) キャリアソフト

組み合わせが残っているかもしれませんね。でもまぁ。

ユーザーのみなさんがプレイされて、凶悪なものが見 つかったら見つかったで、それもアリなゲームなのか

けられないと、ちょっと苦労するかもしれませんね。

一報謂システムでは、魔法の使い力が変更されてい

うってことにしたんですよ。ゲームバランス的にも、

チマチマと使うより一気にドーンと使ったほうがお得

ずーっと呪文を唱えているヤツがいたりするんですよ

(※⑥)。「アイツ、放っておくとやばいんじゃない の1?」みたいな雰囲気で、ビックリしますよね。そう

いうのも、システムを変えたことによっておもしろく

それでは最後に、オススメのポイントをひと言す

原:本当に細部まで作りこんであるので、じっくり

: 今回、RMC戦闘に、かなり凝った仕掛けを用

意したので、戦闘のおもしろさを楽しんでください。

:前作にはなかった、シナリオ分岐にかかわるキ ャラたちの心理の部分に注目してほしいですね。 本日はありがとうございました。

:戦闘中に、ふと画面の奥のほうを見たりすると、

なようにしていますね。

なった要素なんじゃないかと。

と遊んでやってください。

つお願いします。

チーフディレクター [グローランサー] シリー ズではメインシナリオを担 当、ストーリー全般の条件 とキャラの性格設定に加え て、デザインコンセプトの 指示も行っている。

56

プラーリュアールフルグの緑金術士3~



マリー」「エリー」とプレイしてきた自分としては、イベント問題の情報が何よりも知り たいと思ったので、今回は数オンリーになりました。ちょっと味気ないけど後に立つこと提 油いナシなので、ゲロこれを参考に回路コンプリートを目指してくださいねと (H・O) ちつはココだけの話、特定の条件を満たすと党籍の鍵金術アイテム "かわいいネコミミ う実験なモノザーーあるわけないわな。

_

「リリー」の発売から約3週間経過し、1回目のエ ンディングを迎えた人も多いはず。今回は一度クリ アした人はもちろんのこと、これからプレイを始め る人も大満足の、充実したデータベースをお貼けし ていきます。なお、今回の攻略は前号からの続きと なるので、あわせて活用するようにしてくださいな。

調合可能 増やし方 Part2

ここでは中華以降に協盟可能な参考書と、イベントで入手でき る参考書をまとめて解説。これらの参考書を認確するには、リリ の独会術レベルが一定レベル以上必要になるのだ(条件を遡た

すと自動的に誘動してくれる)。緩全術レベルは、作成したこと がないアイテムを作るようにしていけば、効率よくアップさせる ことができるそ。「アトリエ」シリーズでは不必要な参考書は1つ もないので、見つけたら絶対に購入しておこう。

	-	200	
-			10
1			1
/	40.	41	•
1	20.		
١.	3 =	2	44
١.	入手	-	+
N.			- 2

黒真紙師レーベの手22	エアフォルクの頃
アルテナ型書	クルト
王宮のしきたり	ウルリッヒ
終済深功の旅	のんだくれ概念
魔法の先ほん	イングリ For ヘルミーナ
CONTINUE TO STATE OF THE PARTY	CHARLE

へルミーナ

LID BURNISHD 40-463
/7/4 [アルテナ型表 (A)] or /7/5 [アルテナ型表 (B)]
/142 [王宗のしきたり]
788 (HEARISON (1)) or
(S) NONHERRO (S)
78% [成るの名はん (A)] or
/807 [度8のえほん (8)]
/128 [先生と数え子 (A)] or
/129 [まりあせんせい (A)]
/(30 (先生と数え子 (B)) or
/131 (まりおせんせい (8)]

1: 舞会响LV22以上/4章: 寶金網LV26以上	
1:入于65/2章 技術700以上/	
1:接続1000以上/4章 EV293 [最高のお酒(1)] 発生後	
1 入于35/2章 餘金州LV15以上/	
t 数金術LVIR以上	
1. 入于吨/2章-1章流域後200日延迟後/	
1:2年25年後20日経過後	
1: 入于時/2章 1章所報後200日任週後/	

入于3 / 2m 1782/002上 3m 知知30002上 知識10002上 2m 45840002上 日曜10002上 2m 4584002上 日曜10021上 2m 4584002上 日曜1022日 日曜10222日 日曜10222日 日曜10222日 日曜10222 日曜10222 日曜10222 日曜10222 日曜10222 日

EV [監領は個いを超えて (3)] 発作権

3年目までこれでバッチリ イベント発生条件 2年目~3年目

ヘルミーナの日間

前号に引き続き、本作に収録されてい るイベントを大紹介! 今回は2年目が ら3年目までのイベントをピックアップ しているぞ。参考者の入手条件やエンデ イングに関するイベントはもちろんのこ と、交易や好事家たちとの取引といった 1 年目にはなかったイベントもあるのだ。

これらは、アカデミーは別への折消にも なるので、ぜひ発生させておきたい。ま た、中盤以降のイベントは、キャラとの 交方度が大きく関係してくる。 これらを すべて見るためにも、こまめに仲間に入 れて交友態をアップさせておきたい。ち なみに、イベントリストの番号は前号が らの続きとなるので、そちらと限らし合 わせながらチェックしよう。



国のため? ことの報い 元老职問報 タンドースから出われてかく (MOを中の) D. 「日本ドルーエタ 雑さましていかられている。 クシトニスかり送われてかく (MOを中の) 日本ドルーエタ 様々に 人人がおけます。 中本者 (A-7月2日) そのかしかは MT 金羊毛 がたな健全的 への第(2) ラフ間点関係 (1)

する イルマに「キャラパンはどうやって主張してるの?」 用で生ましているということがわかる 交際に関係を持ったリリーが、イルマにロフソン料で

リリーが工具にいる 調金をレベルが設によて、収納が初に上来る状態でリリー 2.6 V 100発生後を日以上終近していて、ラフ教育を1回行っている8 はて、リリーが対応化す工程にいる V10発生後、様名をレベルのと以上あり、リリーが何を化す工程

[EV] はイベント書号を、【イベント名】にある(1)~(8)の番号はそのイベントがつながっていることを、(A)(日)のアルファベットは同じイベントのパターン表いであることを示しませ

■サールブルグの錬金術士公式ビジュアルファンブック (8月発売予定 予価・本体1,600円+税)

か考察「武撃的部レーベの手記」を入手

攻略ステーション

EV120~EV170 EV. イベント名 しているという話を聞く に好いたときて、エルブの様れまらしき場所を エルフの明れま されたショルカ のインというウィンを担っているべんセンフルグ目があると、ハイ シが放えてくれる レセンフルグニン交易を置いて知路と続しくなったりリーが、信頼 「ほかにはんている人でしないのか?」とたずれる 映画の併生

109 **医安全数次**学

リーと申してつに制御しているイングリドを展で、人ルミーナ ・コモり自分のノートも見てくださいと思んでくる ングルの機能を見ていたリリーだが、何か高いでのろか理解に おべこべ (A) をしていない。 では、これでは、できないないできない。 イングルスの音楽を見ない。 できる。人はいって、海童・はいるまではディーをいった。 カレー・アルログを見ない。 へいし、アの日記を見たリリーが、高いてあるとは様でいても ですることはかりて、中華といい。日本ではたすとものとり、例とも リリーが工房にいると何から超し声が働こえてくるので耳を傾ける と、世様さんと伸ぶく (7) 開会しているヘルセーナを見かける

ヘルミーナ 気が保い イングリドム・ イングリドム・ イングリドミイルを一ナ設定に プレゼント (1

イングリド& ヘルコーナ 副生日 プレゼント(2)

事でのからたずねる ロブリンドに無いたリリーたち一円だが、デオがなんだかブルーに、テオの文表的が成に上がり、なおかつ作品にした状態でロブソンド CONTROL OF THE PARTY PAR HOME 要用者の単立 10日本の単位 開発性の意志

奥切の英葉手製 BOURT HIS SOURCE BURLEWOODS DECASA ので思います。
あるこのプログラスは、他のであった。 (日本学校大会) のできない。 (日本学校大会) のでは、 (日本学校大会) のでは

FFEDE ある日、リリーの工具を訪れたヴェルナーが美容量に目をつけ、結 盆のMarris ってくれと交換してくる **薬のたま (1)** プエルナー以前に行くとリリーのかった大し腕が振いるのもので、そ りについてフェルナーと信仰を が、かまりに対象してガマンできなくかりくさくもほして、弦っ数 だってしまう。 星のたま (3-A)

しかいる グロの第3番様用が40以上ルる味いで、ベルセンブル とくになし

ナを札子にしていて、インダリドの交換をかおりたらはな 参考者「イングリドの練品後」が持っちようにな

Jドを当子にしていて、ヘルセーチの交換をが約以上を練念 ATELLERING、参考書「イングリドの練習様」第

2年日以外2月8日~2月7日の間にリリーが工程にいる

EV188発生後30日未満、2月14日という状態でリリーが工房にいる (MOC 整体) フリーが終うに執行がよう。さる主義を主体の過程をやすくが、ウードがは保護をよりには確認し、シグザーを担けれたシャント 自分外の表すで発生し フリーに同じかって死ののことのう。 マルリットに対しています。 フリーに同じまれたことが、なんのたのにサールブルグに とVIAR文主義の日以上が登録し、シグザーを紹介的に移動すると称 フルリットとの文章等+8

| Compared to the compared to

い込かられています。全球は以外を含っていなが、チェアが全部のから では他したが、ロースターとは、大きないのでは、大きないのでは、は、アナルのでは、アナル

FVIOLERMANDERSOF、東京部に向かってのボタンを持ち

| Compared Control | Compared Co EVISIN集から知日来書で、天は書をくるくる目して吹き飛ばす

プラミア (1995年) 17分割を 17分割を 1979年 17分割を 197 ルプワインプ を1度でも作ったことがあり、交易用イ 上記念、シスカのキャラ名が表示されている表記で、日刊的に「ベルゼンブルグル」が出加される

参写書「イングリドの練習帳」が飲めるようにな

■「イングリド、ヘルミーナのいまれかのレベン が役以上」一般形度 - 30、イングリド&ヘルニーナの交流度 - 5、■「イングリド、ヘルミーナの いまれかのレベルか8 以下」一番形度 + 60、イン

保保度-10、各位に製造したアイテムを入手

職人通りの工房のクォータビューで入口にある情 むが認用 ヴェルナーとの交換用+1、ラブラブミ+15

■「依如を受けた場合」・ヴェルナーとの父友長十 10、茶典ル場が選が大い調に変わり、天禄機を依 つ用でしたとそのイベントが「無のたま(2)」に までな。大塚鏡のストックの目表 A CIERCE



御机が明えた

160

		V171~E	V213	The second live in the last	
В	EV	イベント名	A ≘	第 全 業 件 第0世に認めつかいのイグルをカスパーはご1個は主意がいたこと からなる。	茲 笑
g.	177	THELES	カスパールに「どうしてそんなにお金持ちになったのか」と発現する ヘートヴィッとの家に初めて終れたとき、ヘートヴィッととおいさつ		
il_	172	展99人	をする		とくになし
21-	-	異線人のため意	ヘートヴィッとに製設は何をして過ごしているかと飼団する	製造をしまりつい。ログイテムをヘートヴィッとに「銀位上来かした ことがある時間に、ヘートヴィッとに関しかける カケギの名様だけを出っている代表で、お台北を通かす事のにして フレンド記念する。たとし、治かすの知識かりたと、レくら紀合比を	EKEU
N-	174	京業高療物-7	フルコールを作っていたら終ってカスだらけになるが、食べてみると 原外にいけるので「これは過かすでは?」と思うく 歴形のカクテルを検見したところ、非常に効かやすくて効果パックン。	プレンド間合する。ただし、地かすの知識が0だと、レくら配合出を 機能してもクメ	
84	175	点巻さねじ回し のプナ	数形のカクテルを検見したところ、非常に放かやすくて無知でラクシ。 「このそしいや」と、リリーは大っ様から飲み早しておっ払ってしま い様れてしまう	展覧会、特別会に併の日で、工芸 I Fでアイテム「監禁のカクテル」 を使用する フェストリトロロア、アイテム「江戸水」のエトックMIDBU ト	数分が全部返し、「日が経過、ステータスか」 い」になり、アイテム「無格ののクテル」のスト クがりに、新度が一番やい状態になっている
8	178	福れた井戸水の 器(1)	他人通りにおる四井戸が、窓にぼったり水が出なくなってしまう	2年日を月1日の時で、アイテム「対戸水」のストックが10年以上 ヨーゼフ、ヴェルナー、カリンのキャラ名が表示。数「ヨジョ」と戦 終したことがある状態で、リリーが何もまずに工物にいる	取入道のにある井戸で、アイテム「井戸水」を存 できなくなる
ø	177	格れた対戸水の 器(3) 枯れた対戸水の	井戸水がぴったりと出なくなるのはおかしいので、何か最近があるの ではと間回的の人々が基をしている	EVIXIの発生し、ヨーゼス、ヴェルナー、カリンのいずれかと話す	EKKEL
ε	176	枯れた対声水の 四(3)	この対力に近れている水は、折の比較にあるヴィラント山を中心とし た山鉄から沈れてきているということを、ヨーゼフから確かされる	EVITARED 5 101以上がおし、コーセンの外に行ってコーセフと語	EKERL
	179	枯れた対所水の 間(4)	ドルニエ先生が調査をした結果、「対下水が利けたのでは多くで流れ ていた水がどこか例のところに流れるようになってしまったのでは」 と、リリーに請す	EVINRなからも日に上班時し、リリーが何もかずに工場にいる	SCERF
	133	品れた井戸水の 器(6)	用するできない。 のは、 のは、 のは、 のは、 のは、 のは、 のは、 のは、	EVINRETがらNED上紙書し、EVRURALしている状態でシュミップを設定けく	[0080]
L	181	福れた井戸水の 間(6) よあがえった	シュミッツ平原が必要ってきたリリーは、さっそく工業報士団のウル リッヒにシュミッツ平原の頃水について助す	EVINORED-SISEUPICON-U-VICERS	とくになし
Ł	182	がデボ (A)	井戸水が機事力に関り、リリーが原因を突さ止めたことを知った他の 人たちがリリーに影響する	EVER®をから取扱は上級数し、サーゼフ、ヴェルケー、カリンのは すれかと話す	他人扱りにある井戸で、アイテム「井戸吹」を招 できるようになる。名声+B、人物+3 他人表りにある井戸で、アイテム「井戸吹」を放
Ł	183	対門水(A) よっかえった は一水(B)	対戸水が勢れた原因を突き止めたが得ったらかしにしておくと、王空 輸土値が回路を突き止めて密調したといううめきを聞く	EVIROR生から近日以上総合し、EVIROR集しているい状態で当一 セフ、ヴェルナー、カリンのいずれかと話す	概人表りにおる井戸で、アイテム「対戸水」を放 できるようになる
L	154	(1) クロモ	かりまり映画が、他の、リリーの地域を見ざませた。ことをリンスのの を対している。 をがしる。	はVERNISONSHIED上記録し、ターピス・ウェルケー、カリンのは アドウとはデ アドウとは ピス・フェルケー、カリンのムをドルケボデ ビス・フェルケー、カリンのムをドルケボデ Soncille Well、アンエルター、MEDITY CLASSE C. バインカ Soncille Well、たじ、新し日に発生する中間ではあるから加加 ある。第68、スプタムではから日間から探りでしていまってときる。	FCERF
-	185	2000年 (第2年) (3)	どうやちウォルフの正は利の単にある「ウォルフの賞」にいるらしく。 この歳の近くにはきれいな漢さ水が出ることで有名だという話を聞く	EVIROP発生した状態で、グランビルやに向かう	■「ウォルフの高に一」・ウォルフ王との程度が 変 他をした場合は、以解析日の他の相手で登場 あ)。■「交易を一」・「以限ウォルフの高にウォ フェクルにフロッシュを主できまったうたかる ティラム「グランビル表大」をの作入す。日内 にルク・クライ」で「グランビル表大」が存場
ĺ	198	消えたウォルフ	ウェルフの王を称したリリーに、付人がおもにウェルフの森の表にある「セルク・クライ」に案内してくれて、に除グランビル系をか中に 入るように似る	EVIBO特殊し、ウォルフ王を削している	アイテム [グランビル選末] をお削入す、目的 「セルク・クライ」で「グランビル機体」が存施
ŀ	162	ウォルフのすみか	入るように任る ルインツにウェルフ王の話をすると、近頃ウォルフの推力雇ってさて、 ヤクトウォルフの飲む減ってきているという話を聞く		100 HO
F	_		ヤクトウォルフの飲む減ってきているという部を聞く	を 情報を入るが4、人間が5日上、アイテム「ゲレブライン」が「フ	■「ブラウワインを放したとき」~とくになし、 「グルプワインを楽したとき」~を考慮「指摘な
L	108	(I)	適場に入り返っている飲んだくれ続父に誘しかせると、今あるが恐に 物さたので新したツインを持ってきてくれないかと知识れる	ラウワインJのムチれかを持っており、参考者「独議保防の旅」を持っていない収録で、配んだくお覧父と指す	
L	100	(5)	せっかく持ってきたワインにケテをつけられ、今後こそと思ってもう 1度的人だくれ初父にワインを選す	製物に入ります。大切をは、アイタエグリファイフン かして プログライン なんではあっての、一番では アログライン なんではあっての。一番では に関する。 に関する。 では、アファクライン 表現した。 に関する。 では、日本のでは、日本のでは、アイタエグリンファイン では、日本のでは、日本のでは、日本のでは、アイタンファイン では、日本のでは、日本のでは、日本のでは、アイタンファイン では、日本のでは、日本のでは、日本のでは、アイタンファイン のに関する。 には、日本のでは、日本のでは、日本のでは、アイタンファインファイン のに関する。 には、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、 日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、 イングロンを表では、アイタ、19年2月 19年2日 19年2	○新」を入す ■「フラウワインを置したとき」→とくになし、「グルフワインを置したとき」→参考書「新都保の前」を入す
L	190	成長七年	うわさ話がないかとハインツにたずねると、キャラクターの成長につ いて放えてくれる	プランスを持てて、たたし、日内には、中央でする可能であるうかの話 の第三人間のは、ファダムではからが終わるまでのできるかがあ	SCERP
н	151	際について	うわさ結がないかとハインツにたずねると、価格を由したときにずに 入るアイテムについて数文でくれる	他とCOMMARS ではなっていっている。 くこと、ただし、同じ台に発生する可能性のあるうしの話があった場 会は、フングムではかの話録が表示されてしまうこともある	とくになし
L	192	早券たまご (A)	イングリドがアイテム「オーレの柄」を見てしまったことにピントを 得て、何か讃がたり別のアイテムに従らないかとまをおける	たは似て、中省市 「自然を持」の第二年を持续する	アイテム (ボーレの部) を1つ失う
L	190	イングリド、 非出する	様手にリリーのアイテムを使って図白したイングリドは、リリーに思 られて収出してしまう。心能したリリーは初中を見し回る	42	参考書 「和助物社」の第2番が飲めるようになり アイアム(オーレの制)を1つ失う ■1回で際しまでも・イングリドとの交及数か+ アイテム(シャリオ製造)を1つ失う。■2回日 三種・アイアム(シャリオ製造)を1つ失う。
L	154	インダリド、 正確な概念	傾かい作業が選手で、天戸を使った計量作業に向抗い語するイングリ ドの関係を含ておげる	イングリケミ教子に思えていて、東方の政策をレヘルのプロエー教育 毎日「不利」とは映画した状態で、 巻き 5 月 日 - 多月至日の前にイ ングリドに対したがもったがもの地でである イングリケミを下るが、アファーの検索が一定以上(1980年) 「日の第二年では、アントの世界であっているとの他の情報 できた。アント、日本の日本は	インダリドとの交換版が十10
1	195	イングリド、 体粒を手伝う	建設表現を訪れたリリーが、アカデミーの課題をけなけに手伝うイン クリドを前載する	「日日曜代下)というが出てアカデニー研究予定地に行くと20%の発布 アカギニ・サゲ」、日本の日は他	[CG86]
	196	イングリドの 製作品	特殊状態、イングリドの原生品に対け、VEUリーは、新しい明治選択 をプレゼントしようと考える		■「かご」・経験が340減って、イングルトとの交生 がキミグテム機能機を早収支払減している者的 り、■「ランプ」・経験が30減って、イングルトと 交換数がも、■「実料」・受給が30減って、イング たとの文表数から(ない日発業でみの進合は交 度が+10、■「やっぱりあげない」・とくになし
	197	イングリドの 製生品、気も おけられない	18月28日、イングリドの最後日に常つたいたりリー均同かプレゼントを しようと思い立つが、お金がないので語言する	毎年10月20日に、現時金が投資総数申請でリリーが工業にいること	except
H	196	おげられない 半熱たまご (8)	ヘルミーナが「オーレの用」を着てしまったことにヒントを書き、何	へルニーナを示すに渡び、アイテム「オーレの棚」を1つ以上所称し た状態で、参考者「集物物館」の第1章を記録する	
Н		ヘルミーナ、 アクセサリーに			かぞ書「取物物的」の様と申が切めるようになり アイテム「オーレの例」を1つ吹う
8	190	アクセサリーに 例味しんしん	リリーが切めて試合したロケットを興味しんしんに助わるへルミーナ。 リリーは、自分も作ってみたいという彼女を設定す	へルスーナを男子に選んだ状態で、アイテム「ロケット」を開かする	SCENT.
ú	290	例はしんしん ログットの 中原は へんミーナ、	へルジーナガロケットを有につけていることに見づいたリリーは、 「簡か写真を入れたのか良けなかいと〜」といわらしく図る 文句を書いながらも、イングリドは文明後れたへんとーテの表表をす	へもとーナを出子に加け、EVISSO開催してから1カ月以上開告して いること	ヘルニーナとの交換度が+10
	201	へルミーナ、 開設ゼ	文句を書いなからも、イングリドは次男医れたへんと一下の世界をする	いること ヘルニーナを男子に導んでいて、仮女の原教者レベルの「前兄上という は様で、例如に関しかりると20%の検索で発生	2<500L
	202	へルミーナの 脚盤打	1月14日、ヘルモーナの原生はこま、大人でリリーは、何か手作りお属 するプレゼントしょうと歌い立つ	毎年1月1日に、アイテム「初郷アメ」、「ショコラータ」、「アジフル バイ」「ベンアル」のいすれか1つ以上所持した対策でリリーが工業 にいること	■ 下記タンメーヘルスーナのステーラスが「飲しなるだか」と思想から2 年以上が高している。 になるだか。上が開かり2 年以上が高している。 へんこ ナーの交互変が 3 (大たし、リリーの 構しへよか続い上の場合は交互変 4 5)。 ■ ア フルパイナービン2200米年前の場合はベルニナとの交 を 1 5 6 7 5 6 7 5 7 5 7 5 7 5 7 5 7 5 7 5 7
1	393	へルミーナの 単文日、何も あげられたい	1月12日、ヘルスーナの報告日に戻づいたリリーは何かがかりた差子 をプレゼントしようと思いなつが、作乱に大致して新立する	を引用にはことがあるできるいりませて、アイテム「ラボアス」 「ショコリーデ」、「アップかける」、「ベンデル」のいつれる場所は、 これにいること	STEP .
F	201	BUTCHIEU	をプレゼントしようと思いなつめ、存むに実対して新金する 工算を担け出して、ほくの場所(日)にやってきたリリーともは、一 間にはしゃいで大幅でした挙げなにみんなて思ってしまう		
H	396	大人への国的	間にはしゃいで大幅かした単げのにみんなで思ってしまう リリーと一様に買い出しに出たイングリド名へルミーナが、達すになって加いている学どもをおやす	から発生からの与は上独自は、影響を有効性であり取りの例で、エ 例ではから物理を行き ゲームを切りらくをは上国自は、ドベルサイングリドのはイベント でもいうなと、たったが、かんたのがためにペルと自動をレベルが さないでは、たったが、かんたのであれていますから影響をレベルが をは、日本となった。このが、これをいるというではないます。	[ムービーあり] 総労化が一切され、イングリド ヘルピーナ、それぞれの交換をが+3 [ムービーあり]
۴	206	RESIDENCE (A)		多以上のもこと、たなし、日本の日にはく イングリドをお子にはび、EVYN発生から利用は上部乗していること	
	397	施設の発行し(日)	イングリドに、世間をした途子の子どもからおれにもらったというに 木を見せてもらう ハルニーナに、世間をした途子の子どもからがれてもらったというに 半を見せてもらう	AG-THETCHY, PONCENAUM HERESTANZA	参考書「施名の文団ん」を入手 参考書「施名の文団ん」を入手
ķ-	350	マスターの項目	半を見せてもらう 武計量のマスター・レオが明治することを数えてくれる	では、一つでは、このでは、またいのでは、またいのでは、 ない、のままから、ゲームの表面からうをは、いましたは、日本で を解放上しずと来地していた(1日に何間の地しても1日の 状態で またいた。カンシーでは、またいとしたりもう。 そとのか、まの世上のは、しかでのカンンダーでグル・ルルトに残しか	ECUBU
۲	208	Niw		記載される。カランターでレオに関しかける PVXをは立る際日立場、上部市のカランターでダルバルトに関しか	
	213	generation 独士の第29 (1)	素が多のプルバルトが使用な適切に出かけるリリーを実じて記述をく	せる 取削ストックに1つによをきがあり、ゲルバルトとの交大者が利以上	以後、ゲルバルトが武信服のマスターとなる たくにない。
II	211	独土の能ラ (2)	しまが自然した。は、実施の対応はありイメラーを終うさけたと思想 数があった。 を対象があいないのをはないません。 を対象があいないのではない。 を対象があった。 を対象があるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるが	は3 取り入りつうに1 Xはよりでがいう。デルバルトとの交流度が加え上 という付いで、ボンドのマスターになったデルバルトに関しかける という付いで、ボンドルドルドルドルドルドルドルドルドルドルドルドルドルドルドルドルドルドルドル	TOTO TOTAL CONTRACTOR
н	513	現土の置っ(3)	度プリショウス くうようと思まれる がお/しいからアイテム (グラセン部石) についてたアセラれ、リリーロ (見つけたら持ってくる) と理案する	TVCides in the Line (Author) (Invested TVF) (Author) (A	POLICE CONTRACTOR
-	712	親士の服み(4)	WANDERSTON (75to SET CONTESTED, U) -675to SET STONE (75to SET CONTESTED NO. U)	PURE CONTROL OF THE PROPERTY O	■「波す」→アイテム「グラセン総石」を1つ失 ■ 波さない」→とくになし
4	99		一任グラセン能石を用すか限さたいか能は	2017 S	■ 「混合から」→とくだなし
F	-	120 12	グリドの 先生が乗り込みについて別引したのなら、を EVTIS~117を完生させることで、お出かけ会	は交易について物明しちゃいますね。これは強くの村や町との6 のメニューに交易効率となる村や町の名前が足切されます。以上に	MR基本利用した一種のオテクです。異体的には は実践と同様に目的時まで出かけてアイテムを



EVID-11を発生させるとと、対応が失めメニューに支配するとなる中でもの名間が直接です。」とは資金と同様に目的なすとはかけてアイジ 第17条に対す。それに、文庫の登録があるものがたけら、年以上です。年にはこっても同意な特殊をあったでしているためるので、お述は機能が 1分割止入りのからのを始かるメイヤです。とくには、4年日にもなっとイベントがいるがあった。これに、他がて機能が入れた機能が変から

イナル・ファブルロ1 モロ・アイアル(クラセン地方)の配置と ビフラボルボー 開発されたグルルトラウ、アイアル(クラセン地方)の配置と ログロ1 アクリルボイ、 もを紹くた大力かようかので、リレーセ している。 EVZISPを役、新日工展でカリンに対しかける アイテム「燃えるリオン」の作成が顔を得る 最近におうな作品 はおりがた 7世紀 1970年であった。またが、 1970年 197 グルハルトとの交叉性が+ 6、ラブラブ気が干すされ、アイテム「グラセン側の柱」をものう があいましたのであっていると、いっぱいは、100mのでは、 とないない。このでは、100mのでは、 であったとのできまったのと、このできてみという世界で アップル(イ) まや数で こくしゅう また こくしゅう こくしゅう こくしゅう こくしゅう こうかた、 だけの 一部 ボラナ グルベルトとの交流が 4.3 され、 イチム 「ア なかないようのイチュ(アップル(イ) まっつきり ップル(イ) まっつきり

リリーの連絡的レベルが200以上で、テオとの交流度が20以上 テオ が個人だアイテムを受け取りにきた度後に発生 の交換用が移向上という状態で出文に移しかける 図が多から認用以上は関していて、シスカとの交上度があり上。 8月19日 - 8月39日の時にシスカに関しかける ※7全すみで、参考者「別と記憶の心理」を研修、引き3月15 DEVAC EVENTABDEDUREDHE SAMBE MAR (RESERVER) SE STROES SE

「大学」によった。「Vintonia Month Lintonia Lintonia 中央の上では、 では、「Vintonia Month Lintonia Lintonia では、「August では、「August しょうしょう。 アイデルイン・エン・リルスタークター 1 日本 とという様々でしている。「August しゅうかった。」「アイテル トラッフェント 考したしまった。 アイデルイン・リルルの大学 できまった。「「August でした」、「August しょう 「アイテル」「アーフェント オートラック・スター 「アイテル」「アイテル」「アーフェント」「マーフェント 東京 「アイテル」「マーフェント」「マーフェント」「スターフェント 「August しゅう 「August しゅ では、そのないのです。同なま有1日-10月20日 シスカとの交換 マエネにいうこと サラフローの日の対で、リリーが工場にいること((ムービーあり) 終表性の地口を、日本の日ではく BYSSORTELUU-DIRENTES

では対象が表は、リリー・コエ展いいでとと が収録的である。以外のボディテム、ドラッチェン)等シスカに乗し、 でしないたり、シスカの自然機を、パールのでは「ト、トンの機能を指し、 ます。計画・カールのでは「ト・トンの機能をは、 は、オルモスナンにもなります。 アルールのでは、オントルのには、 アルールのでは、オントルのには、 アルールのでは、アルールのでは、 アルールのでは、アルールのでは、 アルールのでは、アルールのでは、 アルールのできたが、 アルーのできたが、 アルーのでをためが、 アルーのできたが、 アルーのできたが、 アルーのできたが、 アルーのできたが、 EVIのでも対応を制成しているか、直接点(9次は特殊会)のFIS 自が発生に対すしていること、FCP等の保いを1回は上行っていて、 EVIIが企業する、4ルマとの交流度が行く、リリーが工機にいるこ と、ただしてもつの対象を引き分という開発性は

るようになう 中央に協力を思からパア様のSD4 ャラが何次の なくかり、イルマからの工例依頼が発生しがく る(イルマを雇用中だった場合は傾向でに新聞 参考書「馬鹿肉市レーペの手記」の第3章が続う ストンドセス SMAIOAの作詞も図書してすっかり元間にたったイルマだ、リリ SVOURRY かるで、イルマに話しかせる

[Aービー物的]の発生機の表現にパア株のGDキャラが開発。イベント発生日の経営から、イルマに関しかけたされているは、「表現」、「発見」、「発力」が表示されませない。 イベント終了後、アイオロスのSD4+ラが表示されるようになる

れる) イルマに話しかけたときに、「うらない」、「売買」 「買う」が表示されなくなる

アイテム 「秘報クロボロス」を1つ失う

アオとの交払を+4、ラブラフ度+5。■「Wife 前でー」 - ロイヤルフラグ+3。■「みんたかる せに-」 - アカデニーフラグ+3。■「みんたかる

砂可言「製飲の産之」の第2章が残 ■「世界ーの〜」→工房フラグ+3 人でもらくー」→工房フラグ+1。ア

EVごがはますがで、明白機能「さいこ」を未形性、アイテム「グラ セン紙石」を含ったとは終した性能でカリンに関しかける カリンとの文以際が+5 ■ (お取のカゼー) - カリンとある。ボザー5、■Tか 取のカゲー) - カリンとの変あまが+6、■Tどっちも まわらない) - とくこでし たの交に対対力に上、カリンの物態度レベルがそ以上という 個人通り? (新終工所のあり近り) に行く ンとの交互はが取以上で、カリンの制計業をベルが下以上、ウ リッとが「頭の側」から「ウルジッと」になっている状態でカリ

(次ページに続く)

EV214~EV26

工業を終れたグレルルトから、アイアは「シフセンー」 当戦していることを属く、私を聞くと欠力のよう形ので、リリーセ 大の手のプロ・カリンに始れてみようと思いてつ カリンに大力の出し方を増せに行いたソース。参考者(表状の歴史)に 明土の重み(6)

数目間にアイテム「アップルパイ」を集し入れたことで、ゲルバルトに対象を寄せているのではと設備いされてしまう

アップルバイク アップルイヤ

中央広場で、武器を宅配するがあハルトを見かける 表別大点の様治療で惜しくも数れたリリーセクルリッとから初端され、一緒に開始に出てもA-N-A-と前側してくれる 同様でデストは、F-L-Se-アースをレスカにひをかされ、リリービア 仲よしな2人? そんりも早くきっぱりと音がしてしまう

BC O'NO 粉土を開催す場所で作えてもらう 別がのようには様につりているシスカから、「本型の米はアダメカ 同年のように試験にあっているシスカから、「次型の保険でタスだっ たら最初上になる単さのものって問題に得る」という点を指く シスカから「単名のそののるというよ用が知っいでいう」と呼び 20 CCP-50 けられ、リリーはどうかったら曲様がつくんかろうと思い様と 学元におった本に自信かつくを守わることが載っているがに向づき、 シスカのために作ってみようと思い立つ

商気の証(2) 物理がつくというお引りアイテム「ラッフェン」を作ったけり一位。 他の簡単にいるシスカの元に譲する リリーが世立ち込み、を属土の様々市にまとったシスカは田主から

選がった悪い個 も少もやした思路する。の世界でくだを使いていたシスカで 一の対域によって、「ちゅうどうりのを求を続けながら、一点 誰かった誰い部

はやり戻む 別のように イルマに気が良れてうなされているかずあさんを取りため、果を求ってリリーの工事を訪れる はあたんのの表をなった。 「パンのトレードライマで中心してしまった」。 「パンのトレードライマで中心してしまった」、例が他にある。 「パンのトレードライマ中心してしまった」、「パンセンス」 「パンのスターロット」 95×cc (よみがえった

最初の方本様 The state of the s 明本 ヘルエーナの サマンパスの

98-9-5210 (1)

104300 (2)

TOTAL PROPERTY OF THE PROPERTY заселел ラバラの屋 カリンからアイテム「シルブァタイト」、「ブラティーン」という説 開き物レベルが可なとて、影響器「振荡の逆に」等で くて軽いに関係していて熱いたリリーに、さっそく意に思って表べと アラ、私が別手をおび続は上呼引している状態でかり |色鏡材「みいご」、「やったご」という2つの選集をくれるという セソス・タヴでは中に対称した第ラリジーにカリンで、「グラゼンギ センボタウスはおくで、1と、第二と、「グラゼンギ センボタンスはをラントを表示している。 センボタンスをランドを表示している状態をアレンスに関します。

アイテム「グラセン地石」をそつ付ってきたリリーに、将来どおり 知力とおけませて世の機能(かいた)「キッとご」をもうう つか、ゲールブルゲーと言われた父を買える方面は カリンかっ、「いつか、サールブルブーと書われた大き組入っ」 になっ」という要を聞く 朝政工事に見た失れが高を追い出したカリンで、後って冷断 と女、どっちのほうが似居作りに向いていると思うかをリリー

かしう すでに引送したカリンの交に、終たを一切りを組みにまたづルジッ すでに引送した対しい対を作らせてくれとき振し、ウルリッセは あり かし似んだまと、近位に来の製作をできてる

V	イベント名	8 8	光 生 条 件	福 集
E1	超えるべき壁	-OFRICKER, CURTUMS, SRILINGS NO. J. C. 19 BUSCONSCIENCES DESCRIPTOS OF SERVICE AND CONTRACT OF SERVICE	EVEROPETO B S TICLES 関したあとに製成工物に行く	カリンとの交友をガ+6
92	現力らしい利		EVAN発生から10日以上経過したあとに製株工房に行く。ただし、 カリンからの情報を引き受けている実践は様く	カリンからの工具体質が発生しなくなり、雇用 だった場合は強制的に解雇される。イベントS の個目からも日常は動物工作に入れなくなる
52	bhusu<(A)	「関方なしと何」の他は知らかまでは個人でいたとかりとを呼ぶている。 他し、中央に動の端水のペンチに関を下るしたを人、リリーはカリ とし、自由のの水である。 という自分の水である。 「他方もしい何」の原本がロから可に個人でいたカリンを参加に関う にし、中央にの確認のペンチに関する。 し、中央にの確認のペンチに関する。 に、アウルにの確認のペンチに関する。 に、アウルにの確認のペンチに関する。 に、アウルにの確認のペンチに関する。 に、アウルになった。 に、アウルにのでは、アンドルでは、アンドルでは、アンドルでは、アンドルでは、アンドルでは、アンドルでは、アンドルでは、アンドルでは、アンドルでは、アンドル・アンドルでは、アンドルでは	EVISOT「どっちも取りらない」を選択していること。EVISO発生から5日以上経済している状態で製造工具に行く。ただし、日金の日は終く	[CGあり] カリンとの交換性が十回、イベント 生の個目からの目的は動物工業に入れなくなる
54	もたしらしく(B)	でいう自分の考えを行える。 「自からしい例」の形成がわからずに指んでいたカリンを指引に連れ 出し、中央に場が組まのペンテに置を下るしたと人。リリーはカリ ンに自分の考えを伝える	EVZZZ来発生で、EVZZOREから5日以上経過している状態で製 放工施工行く、ただし、日本の日は続く	[085]
6	カリンの剣	クルリッヒへの受け返しの何め日、いつもより早く起きて製鉄工房 そのぞきにいったリリーは、刺を完成させるカリンの姿を目覚する	EV2の発生であか、EV284で「いっと意味に考えたの?」を製択していて、EV282年たけ外級をから5日に上板倒していること。ただし、解釈会、特別会の出口や、口食の口はなく	(A-E-85)
,	父の例	カリンから刺を悟が取ったウルリッとは高温的をも、おもむさにカ リンの父親の作った名力を「自分にはもう必要がないから」とカリ ンに指す	EV部発生すみ。会長ストックに1つ以上の空きがあるという状態でカリンに話しかける	つんしゃとの発酵組が「カリンの利」に関わり、までのフルリッとの発酵品は対策ストックに入る カリンからの工業を建立発生されている。 リンを個名るようになる。 カリンからの工業が維か発生するようになり、 リンを個名るようになる。
	先型の ウルリッヒ 女神アルテナの	カリンから剣を受け取ったウルリッとは私定めをし、「わかってもら えなかったか」という捨て登りつを探して安っていく	EVOMで「もっと場合ってあたら?」を選択していること、イベント発生から5日以上が減している状態で製成工業に行く リリーの人気が収収上、名用が関比上という状態でクルトに関した	リングを扱うをようになる。 カリングもの工房を紹か発生するようになり、 リンを観えるようになる。 よくにおも
	報名 自然の簡押(1)	ののこのでは、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、	ける EV889発生日から60日以上検索している状態でクルトに話しかける	とくになし
	EMMORIN (2-A)	クルトから重視信号の存在を聞いたリリーは、アイテム「フェニク	EVISIQ集目からの目は呼に、アイテム「フェニタス都和」か「エ リキシル剤」のいすれかのストックが「他以上をおという状態でリリ ーが工剤にいること	■「アイテム「フェニクス薬剤」を渡した場合」 アイテム「フェニクス薬剤」を1つ失う。■「 イテム「エリキシル剤」を渡した場合」ーアイ ム「エリキシル剤」を200円
	自然の例列 (2-D)	クルトから連携を乗の存在を飲いたリリーだが、JUWは大方法で思い 浮かばない。そうごうするうちに月日が終う、無奈さまは予解い事情と	EV2000発生日から町日以上が売していて、アイテム「フェニタス軍 間」と「エリキシル町」かいすれるストックなしという状態でクル した。	とくにおし
2	35(0 (A)	リリーの遅したアイテム「フェニタス要利」のおかげて意味品者の	EV2和ミアイテム「フェニクス展制」を放していて、イベント発生	名声が+10、人気が+3され、クルトが工具は
3	斯伊 (B)	リリーの返したアイテム「エリキンAA利」のおうりで雇用を含む体 間は快力に向かし、クルトは終金率の力を認める	といめ時間にから付加とは関していて、アイテム「フェータス集 別」と「エリキン集別」がいわらえ、テクなしに対象でクリー にいたでライテム「フェークス集制」を表していて、イベント発生 日からより出たところからに出しかける とVがのアイテム「エリータス集制」を表していて、イベント発生日 とVがのアイテム「エリキン条例」を表していて、イベント発生日 からま四上ボービントが、指しかける につかっている。 では、アイテム「エリキン条例」を表していて、イベント発生日 でいてアイテム「エリキン条例」を表していて、イベント発生日 でいてアイテム「エリキン条例」を表していて、イベント発生日 でいてアイテム「エリータス条列」という に対象をしていていていていていていていていていていていていていていていていていていてい	名用が+10、人気が+3され、クルトが工具は にやってくるようになる 名声が+3、人気が+6され、クルトが工具は にやってくるようになる
	7%775EB(A)	■第人をおしたの礼もおってか少ルトから多くの可能性を始めたが考 書「アルラナ整備」を変され、ぜり解除していただけないかと禁まれる。	こと	参考書「アルテナ製書」を入手
	78679年(日)	教会に伝わる参考者「アルテナ経典」の中身をもっと理解していれ ば、商人はもっと早く治っていたかも知れないと、クルトロリリー に多者の傾倒を分裂する	リリーの名声が7000上、人間が600上、延繋が600上。EV275円 生か560日毎週している状態でリリーが工用にいること	他考察「アルテナ製装」 収入手
	もう1人いる?	ハインツから、健康第士を長のる人間の資源からの採制を受けまく っているといううわごを聞く	リリーの名声が2003上、人間が毎日上という状態で、ハインタに移 しかける	とくになし
	二七師坐荷士 グマイナー数場	入物は、自分の収額を受けなければ議会第十の行列は確実に落ちる と何しをかけてくる	EV270発生から70日以上結婚している状態でリリーが工房にいること	ゲマイナーが工務依頼に楽るようになる
	ダマイナーの イヤミ	CONTINUED TO THE PROPERTY OF T	リリーの人気が30以下、EV27が発生すみという状態でリリーが工 間にいると、15枚の様字で発生	とくにない
	SHIRL LINDE	ような生物が出るついたといううわざ紅を軽く	EVC//例在するで、国的版「ヴィラント山」にき国に上行っている という状態で、ハインツかららわさ詞を聞くこと。ただし、同じ日 に発生するで能性のあるかなで肌があった場合は、ランダムではか の問題が発行されていまうこともある EVC//PR/アットを目は上紙表している快感で、リリーが工房にいる EVC//PR/アットを目は上紙表している快感で、リリーが工房にいる	FCERP
1	条件なおせっかい [水ス数] 山の生	山の上出来のうわった新いたゲマイナーは、同手に引き致けてきた 現合を発きリンーにおしつける 山の北を何事所したリリーは、約年とおり監督の毛を切ってダマイ ナーの大に対っていくことにする リリーのにとれたゲダイナーは、指指の毛と引き替えに原用の0枚 リリーのにとれたゲダイナーは、指指の毛と引き替えに原用の0枚		目的地「ヴィラント山」にポスキッラ「タイタ ビースト」が40%の領字で登場するようになる
	出りを 倒したり! グマイナーが	山の生を無事務したリリーは、約束とおり値物の毛を切ってダマイ ナーの元に持っていくことにする	EV200発生でみで、ポスキャラ「タイタスピースト」を何した直後	とくにおし
	B/251	リリーの前に使れたダイアーは、情報の他と引き替えに原列のの名 素物能とした。これにいる。 のでは、これには、マイアーの自分で無数を倒したと思いて、 っていること、自然をして需要の中を見せ、様は5000枚によがもう ないもっと、自然をして需要の中を見せ、様は5000枚によがもう 工業を終れたダイアーに、「経験にいうものは工法によがつか。 できてやるだけが低い切れこととものか?」を目的できる人でし	EV89発生から3日以上株当している表質でリリーが工房にいること	级规划收收入手
	ベテン(8	っていること、証拠として機能の用を見せ、値減5000枚以上はもつ けていることを聞く	EV200発生から10日以上経過している状態でハインクに認しかける	とくにおし
	発音的の意味	工業でやらおければいけばいことものか?」と見れれ考え込んでしまう お事業の他観を始めたはかりのリレーに、ハインツジアドハイスを	WINDOWS CONTROL THE CONTROL TO THE CONTROL	■「恋のために〜」〜ロイヤルフラグ+2、■「みん のセセー」〜アカテミーフラグ+1、エヌフラグ+1 「自分のために〜」→工房フラグ+8
	金持ちのお担手(1)		変換ったことがある状態で、ハインツからうわさ記を聞く	とくになし
	全部古のお相子 (8)	好事用効能を始めたばかりでおも左もわからないリリーに、ハイン ンが自分の結果を話してくれる	というでは、ウンダムではかの課題が選択されてしまうこともある あった場合は、ウンダムではかの課題が選択されてしまうこともある	とくになし
	金粉五のお相手 (3)	好事的依頼を始めたばかりでおもかもわからないリリーに、ハイン ッが自分の任務を結じてくれる	EV2027年生から100日以上辞述しているという状態で、ハインソからう わさ話を続くこと。ただし、同じ四に発生する可能性のあるうので記が あった場合は、フングムではかの記録が必要化されてしまうこともある	ECCUL
	(1)	り口もつまりなそうに、哀しそうにしているペートヴィッヒを見か ねたリリーは、料理をやってみたらどうだろうと解案する	間の出し締めつかりのアイテムをミつは上昇却している状態でへートヴィッとに関しかける EVMの万乗をから昨日以上練売している父親でペートヴィッとに図	
	経済の大部署(2)	の別のの物をおいて、回していじているハートヴィッとを見か のたりが一切、知識をかってから、エレス・ストランとを見か のたりが一切、対象をからである。 関かりは、一つ、これでは、一つ、これでは、一つ、これでは、 に、これでは、「一つ、これでは、「一つ、これでは、 に、これでは、「一つ、これでは、「一つ、これでは、 「一つ、これでは、「一つ、これでは、「一つ、これでは、 「一つ、これでは、「一つ、これでは、「一つ、これでは、「一つ、これでは、」 「一つ、これでは、これでは、「一つ、これでは、「一つ、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは	EVMMの発生から約日以上終題している状態でヘートヴィッとに話 しかける 3年日以降のプリ16日~8月30日の他で、リリーが工具にいると様 円ともの解析できる。	とくにおし
	数を強い回	「気息の他のないザールブルグでは契例の延縮に、リリーたちは工房 で包装になってぐったりする	3年目に時の7月16日~8月30日の他で、リリーが工具にいると毎 日5%の確実で発生	[0940]
	乙女の権法	ある日、うつ詞合でアイテム「勧誘の日紅」と思われる日紅を作成 したリリーは、ちょっと遊びで口紅を辿ってみる	「競技の口紅」の売減激後に発生	[ムービーあり] アイテム (種類の口紙) を1つ い、人気が+6
	気積の リリーよ・	ある日、妖蹟さんの服を見て採取に出かけたリリーは、人間には関 こえないはずの筋の側に連れられ、何人もの状態さんと出負う	Uリーがアイテム「技術の人の版」を「アクセサリー製像」している状態で、「足くの前」もしくは「ビルツの前」にいると、特日状態の様字で発生。ただし、自真の自身体へ	(0880)
	数例の29周(1)	The transport with a product of the control of the	リリーの人気が00以上、参考者「然直提致の練」の第3章を鉄線、第4章を非効の状態でハインツに隠しかける	SICAGORDO DEGOSTRIBES BES
Ī	BMODSH (A-S)	別様とおりアイテム(エーテカクテル)を作ってきた スレーだが、ハイン ツに単端単級。そこで、実際にこの様で終ってきたことにもものの。 学がて思ったり、これでは、よくは、「最終的になってて」。まつ	EVSの発生する。アイテム「エーテカクテル」を1本以上持っているという状態でハインツに話しかける	アイテム「エーデカクテル」を1本先い、設定 校を入手、名声が十四、人間が-1
	(8-8) (8-8)	(エーテカラテルを作る!)と計画してからたい知識ったある日、ハインタに「やはり口だけだったか」と思われてしまっ	EVXXXをおらいの日以上経過していて、EVXXXXを生という状態で ハインタに指し出する	名庫が+10、人気が-3
	関係の対策(3)	ディテム・エーテスクテル・工能のはなったことをハイングに限るリジー、 ハインツは笑って家に武してくれるが、最終すせるアイテム「エーテカ クテル」が販売するのをやめることにしたと思われる	EV20時後日から1日以上極適している状態でハインツに関しかける	6801+10. A301+3
2	万年デビュー	ある日、森町で美田の展開をうらかんだりリーは、「アカベラでどう か」とハインツに吹っ込まれてしまう ハインツからりる力が影響を挙げることで、ケルハルトがリュート	2年目の5月16日日降、近期に東辺がいる状態でハインツに話しか ける	とくになし
3	条数の心器(1)	を削することを聞いたリリーは、「自分を何か未満をやってみようか な者 1と思いなう 関連的人に関し、サイト・「ロリーは 「音楽」は 4 と 数据を与するのであ	EVMLESHが発生するで、EV2の発生から300日経過後、週間に利用 がいる状態でハインツに超しかける	FCERP
	BROOM (2)	る。そんなところに繋せられて米田に入った」という話を明せ、鉄 広告に通じのものを照じ、米別を締ぎしよった沢原する	EV200円生をみで、返場にいる角性科にはしかける	FCEAR
)	はるかなる 約を納えて (1) はるかなる 例を加えて (2)	スをかって、イステム「レノンドルナ」を完成させたりリーは連載 アビューをもくのかつつ、自分の指導の他の終行する	FV300発生すみで、アイテム「レアフォルチ」を完成でせる EV300発生すみで、遅延にお詫びいない状態でハインツに話しがげる。	とくになし
0	関を指えて (2)	な技術に関いを通りす あを日エルザから、「ヘーベルのの確認にはとてもされいな異様のを	3#D09F1EUR, IAU7990EULBOWSTINGER	(CGED) 8#6/+60. AE+10
8	ARL COS BER	のJ というつの日を終れたソリーは、水中で見ができるアイテムは ないかと思い相当 実中で思かざきるアイテムについてイングリドにも当たりがないか	COMPANIE PAR DESPAINMENTED TO	アイテム 「水泉田島」の知知を得る。日的地 一代別部」で「もぐる」コマントが出来される
	<30.800	聞いてかると、「お娘アメを作っているときに特殊って意気が出まく るアメができてしまった」と教えてくれる	EVANOR生するで、アイテム「対点アメ」の作成が認め、アイ テム「エアドロップ」の作成が認めないこと	アイテム「エアドロップ」の作成に眺を得る (COBD) アイテム「水色質は、び1~9音音
04	へ一ペル波の宝 たとえ火の中 水の中(1) たとえ火の中 水の中(2)	の語でアイテム「水色画像」を見つける アイアム「水色画像」の数を刺っているテオカら、高級の形態がい から、別がまるか場合。 いっまでも水色画像の形であっているカモル・ティのアイテム 「水色画像」を含まり持ってですぐれる	プイラム「12 FED フリ を持わしている。 日外郎「ヘール湖」 されないます。 これが、 1 FM MET のに関いるよう ファビの 文芸的がたしている味が、 3 MET いるこれが、 1 FM MET の 文芸的がたしている味が、 3 MET いるこれが、 1 FM MET いる。 EVER 大きって、 第3回しているはなり、 アイテム「水色電影」 の 7 第40 大きって、 7 千のカスを対します。 2 千の 1 不色電影」	TOTAL COURSE OF THE PARTY OF TH



61

Sランクのブレンド語合を約束する 材料配合比率 LV3~LV5

目指すは究極のSランク
中態以降に、依頼品としてひんばんに
登場するL V3~L V5のアイデムをク
ローズアップ。今回も、最高ランク (3) に
ンストリカーのの同台比率を紹介しよう。使
い方は前号と同様で、効力を上げたい場

に場合比率を設定しよう。ただし、材料 の初期品質にはランダム要素が加わって いるため、名種質にとぎまってしまうご。 とも、また、どちらが一方の要素を多ラ ンクにすると、もう一方の要素は下がっ てしまうこともある。効力な品質ともに 8ラング(2005歳満別、を目指す場合は、 成本の似性的を考えて影響がよった。



	2	合は左、品質を上げたい場合は右の数値:同																			
,	71748	長性	L	66	部	翻							25						4湯		
	717240	怪			Bilt		材料アイテム①	勋	版	材料アイテムシ	动	旗				材料アイテム®	动		1	1 .	
	8	1	3	3	10	2	サランジェクーヘン	14	14				Ф а ци(а)	2	1.6	_	-	-	アクノール	SUC	
	大いなる水 フラム		3	4	5	3	サンジェクーヘン			カッフェンホ ロウ	17		Ф 83 6(8)	2.5	1,0	-	-	=	ガラス器具	OMM	
	うにクラフト			10	8	50	州スる砂 クラフト			SERS	QD	07	(0.838)(80)	8.5	22		-	-	SECRET		
	無のベンダント	表	3	12	25	10	単の化石 単の化石	14	13	49	2.0	0.0	MSN MRM	1.0	2	44K(8)(8) 44K(8)(8)	2.6	25	A-K	STAR	
	ゼーレネックレス				55		80155		1.5	シルヴァタイト	0.0	03	(4,48,6)	22	3	4-KM(8)			D=4	MINN	
	プファイル体			30	33	15	サラマンダの配尾					31	61988	24	22	中和例(排)	45	38	独工游見	_	
	きのこクラフト メデオール		3		29	30	クラフト 暴のかけら	븏	25	用きのこの絵 図宝布	16	14	中部(6)(6)	35 41	35	-		-	地工が見 アクノール	36.42	
	不幸のイヤリング		3	16	58	16	aconto.						discourses			-		=		N-0	
	加速利			3	177	3	#250:#x0#98				3		中的額((6))	18			1	Ξ		カラス解析	
	研察ウロボロス シャリオ乳液	n	3	30	75	25	引き組の料 シャリオミルク	10	08	ズフタフ修力水 アルコール			月のしすく 高報水		100	中的形(質)	2.0		71,64 5380s	ろ進程	
	フィルフル	"	3	12	1 12	20	2000 C	12	14	男のアロマ	0.0	1	ハチニジ	1.4	16	(E) PC(RECRE)	27	25	2/88 2/88	IN COSTRESS	
	特徵性常養利			10	13	22	栄養利	13	12	線のプロマ	0.0	07	ハタエツ	1,4	1,3	414C(R)(88)	20	22	2002	沈心分階註	
	世界電視機 お約27メ	Н	3	20	20	20	世界教徒	20	28	-	18	-	-	-		-	-	-	アクノール カラス器具	W/C	
	質金ドリンク						森の色のこソース	13	14	かすあめ シャリオミルク シャリオミルク 利力の本の表現 バテバテ水 規格水			-	-		-	-		万子県		
	60 710000 E			İ		18	パテトスープ アザミ省第 アルコール	13		シャリオミルク	1.9	16	-			-	100	=	古罗森		
	千年日日英 株長のカクテル	13		16	69	18	アザミ茶葉	1	Q8	対数のまの数数	38	26	シャリオミルク みずあめ	21 18		PR(6)(6)	3.8	23	ガラス器具 油の分類器	次件	
	MOZUZ						SECURIOR SECURITY OF THE PROPERTY OF THE PROPE	0.0		ARRIVE .	15	1.7	ФЮ31080	27	12		-		777288	-	
	フォルメル線布		3		0	13		43	20	アードラの高級 アルコール	18	18	(DRIMOM)	3.0	32	-	-	-	松坡市科		
	手なすけペンテル 経験水	1_		3	12	5	ズフタフ線の水 原配水	1.1		アルコール				12	12	ФКИ(08)	5.6	26	外手網	322	
	MMK.							16	13	無能位 ではなるのでも		유	中的形(制) 中的形(制)	28	30		HE	-	584	-	
	THEFT		3	14	19	16	ヤドクタケ ズフタフ物の水		15	ガッシュの水炭 ズフタフ繰り水						-	-	-	17,58		
	レストール	8	3	11	80	18	ズフタフ他の水		16	が設定さ ポリッシュ 山羊の時	9.6	0,9	rt+R085(88)	32	28	-		-	適心分離器	-	
	型装 トロイヤの丸薬		3	21	85	55	関すもの名 あまい物水	15		米リッシュ	22	1,0	(中的表) (中的表)(数)	13	15		-	-	田工選用 別様	トンカテ	
	世界蓄和の在		3	10	72	15	単級機な石	5.0	10	大いなる水	3.0	2	(PROB)(8)	48	30		20.	-	アタノール	SIND	
	気力のタクト			5	23	10					24	22	中的物(制)	23	3	-	-	-	ナイフ		
	PRESCRIE							15	18	SICHON	1.4	1.3	PRM(9)	3.5	33	-		-	5,53		
	製造の口紅 フワレルクの針		4	-90	73	21	ルージュ オーレの何 ランジェクーヘン クラフト	14	15	FDY PORE	14	낽	中化肉(香) ホッフェン水	84 88 88	37	ФК(M)(B)	35	2	乳体 ガラス線具	片学網	
	ローヤーマーヘン	*	4	4	100	16	ランジェクーヘン	87	13	サラマンダの代尾 再们	16	18	中的制(多)	32	23	- ANDERSON	- 40		797-IV	NZM -	
	メガクラフト					18	クラフト	86		ストルデルが利	4.0		中K(粉(器)	2.0	27	-	-		MINISTRA		
	テトライト ローターリング						強スるリホン		1.3	ストルデルが利 ランジェクーヘン グラセン部石	12	54	-	-10		-	-	-	天祥 被工道员	ランプ	
	現代が利		4	7	12	120	HERDER	84	21	\$1355 PM				-	-		-	-	Zan	752 KR	
	水晶似	т	4	14	12	16	送送時の確定で 雑石	2.4		大いなる水 用資水 場のわと	2.6	2.8				-	1=1	-	トンカチ	-	
	ラングレヘルン 浴女の著水	×		28 18	39	85	レヘモン 名のアロマ アードラの物料	81		9000	16		出来石	2.5	14	(0.80.86.00) (0.80.86.00)	31	43	天行 ろ遊話		
	フェニクス集州	"		7	100	19	P-KSOTH	10	HŞ.		2.0	22	カランE ル選を 光温高	33	0.0		4.5		ウ度日 古学員	11.62	
	日孫を呼ぶ無			4	4	21	質点ドリンク			フィルフル REM	13	1.1	4P10899#9	3.6	23	-	-	-	25年間		
	風の取出 Longuettish			18	43	4	10	15	1.1	Real	1.1	1.1	中に明知	2.1	7.6	-	w	-	KIRR		
	19年の日		4				ファルメル場市	2.7	2.3	タカの沙傷 フォルメル報用	1.1	0.0	discourses	4.5	99	-	-	**	配送市内 放送市内	ナイフ	
	34-N/4	50		3	12	21	心療制				13	13	スイートエキス	1.6	13	中的技術	2.6	22	// 于鎮	ランプ	
	ジョコラーデ	160	4		20	34	シャリオミルク	25		モカバウダー	1.2	12	-			-	-	-		ランプ	
	エーデ・カクテル 生きても信用		4	18	22	29	グルプライン	22	22	民物のカクテル あにおいま おにおいま	13	18	通かす	4	8.4		-	-	進心分別部 PTIRE	SLEE	
			1 2	'n	59	22	小さた台車 子も単	18	18	861,661.±	12	14	_	100	-	-	E		WINE	71.63	
	別のパンダナ	_		11	65	23				的班客呼吸車	1	1	中化排(数)	2.4		-	-	-	対象市内		
	父らざのマフラー		4	12		24	国5年	5	21	フェニクス高州	17	21	中和(明)	5.2	6.4	-	-	-	NINIOR		
	MIXMON!	1.		7	77	22	BITTER THE	7.5	28	関係団	22	2.1	RECOVER .	4.9	44		10	-	放験連長 アセノール	3442	
	シルヴァタイト	ė						12	1A	国内を行 知会的の他	40	86	中心疾病			-	-		アタノール アタノール	4415	
	末土みやげ			15	10	22		1.4	1	用きのこの粉 いおお		74	持のしゃく	11	15	(P(RD)(R)	33	44	9,51	186	
	フラウト 場合ここよ	4		28	108	26	4			SECURIC SE			ΦECRECIO)	4.3	26	-	10	-	新工道具 新工道具	51,58	
	券と母の信義			12	34	21	窓力のタクト	65	0.9	ランジェリング						-	E		利工協民 ドンカチ	HILER	
	ウォルフのお人心		5	16	55	15	オオカミのキバ	8		フォルメル構作	1	11	主26285	3,6	1.5	H48035083	4	25	RESR	-	
	生きてるフラムコメート	赤	4	10	90	21	コメート世石	18	118	attate 第 以取得	12	25	PROBOBS PROBOBS	32	20	-	-	-	METER	H.IS	
	フレイアの解析り		5	22	55	29	紅のペンダント				12	1	-			-		-	NITHA	N-K	
	シュバルターヘン		4	4	112	25	ランジェクーヘン	4.8		シルヴァタイト	12	1.1	中心(((数)	5.5	4.5	-	10		アタノール	-	
	ブリックスクッフ		5	35	30	18	アイヒェ	1.8		ドナー税	N.	0.9	中心(((の))	12	17	NACONAL .	23	7.0	ナイフ 片手筒	-	
	TESTING CO. S. M.		4		4	200	OMPENTAL.	12	15	フィルフル		14	-	-	-10	Principality	-		ドデ語	-	
		11	4	30	99	177	エリキシルボ のゆきのふま アイヒエ	2	2.9	野の母くなる事			44(08)(8)	2.9	3		-	-	ナイフ		
	銀の子水西	Ħ	4	20	43 32		65 67 - 17 By		0.8	*45		12	Mest		22	中形形(用)	40	4.7	HIRA		
	トラウアタロット		5	21	52		根水石	18	18	第のアロマ 水色高油		13	Mulick	22	2.4	-	HE!	-	ランプ	3612	
	ファニクス例の第		4	10	18	29	フェニクス直列				2.1	0.9	中的特別	42	2.8	-	-	-	REDINA	-	
	ニスティカティ		5	18	8	12								1.4	7.5	中和66世)		43	ろ追回 片学師	ランプ	
	アップIW(イ クレオマニキュア		5	15	51	125	不理能	1.4	1.8	ランドージャム	15	18	モカバウダー 中和(市場)	44	12			-	光学級 乳級	200	
	活用さん人名	綾	4				15/16/012				3.2	2.5	ASSESSED TO	17		-	100	-	放除消息	-	
	中井でるほう井		4	12	13	28							-		da	-	-	w	経工造具	27.09	
	5E-3 12MB/04MB		5	22	22	52	35e3	3.0	1.8	フェーリング機 形たる石 フォルメル報所 フォルメル都所	13	14	20000	3.6	-	-	10	-	アタノール	W-K	
	北州田の初編			21	28	18	アードラの政治	1.6	144	7+4×646	33	0.9	四つ葉の話の耳	22	ŕ	H-80784981	3.5	20	トンカチ	10-1	
	エリアルシューズ	自	A	32	78	22	グラビ製品	ñ		フォルメル都市	13.2	12	四つ間の間の回			44(2/(5/28))		3.7	トンカテ	-	
	グラビ味品		5	4	4	20	グラビ石			原資水 グラビ解説	3.7	28	中心所(物) アードラの指定	4,0 8,4				-	製物 (数の分割数)	ろ週記 アタノール	
	フォルモント																				



►MC2 (68KB)



動の体力の担りが少なくなると、立っていると食のモーションがダラ〜りとしたものにも るので、フィーッシュかるとどれくらいかがわかります。でもたまにダラリとなっていても たかなか倒れない戦もいるので、連続はしないほうがいいです。また、「 死時」を倒しても アイテムやお金は一切もらえませんが、すべての裏性のソウルエナジーが入手できます。早

からストーリー中盤までを徹底攻略



本格RPGに「目押し」の要素を取り 入れた「シャドウ ハーツ」。「日押し」と いう一見シピアそうなシステムを取り入 れてはいるものの、全体的なバランスが よくゲームはサクサクと進んでいく。今 回の攻略では、押さえておきたい基本ボ イントと、ストーリー進行に重要な部分 をピックアップして解説していく。

言ちているので、見

最初は必ず成功させること! 軽額でのジャッジメントリングでは、銀初

の「ヒットエリア」で失敗してしまった場合 は、攻撃そのものが発生しなくなってしまう。 「GOOD」でもいいので、最初の一条目は 必ず成功させること。また、「ヒットエリア」 内にある「クリティカルエリア」を知うこと . その行動の効果を1.5倍にすることがで きる。「クリティカルエリア」で「バー」を 止めるには、タイミングを目で見るよりも、 キャラごとにリズムで覚えたほうが成功しや すいぞ (ウルの場合は一定の間隔で「タン、 タン、タン」、マルガリータの場合は「タン、 タタン」といった感じ)。

計灸師で「ヒットエリア」拡大 針灸師のさすらいの梅元に頼む(お金か必要) ことで、「ヒットエリア」の幅の拡大と、装備 武器の攻撃力をアップさせることができる。道 常攻撃の使用頻度が多いウルだけは、ここでバ ワーアップさせておくといいだろう。



▲「ヒットエリア」の種類は、キャラや使用 する技によって違う。ボタンを押すタイミン グは保障もやって覚えるしかないぞ。



ソウルエナジーをためてグレイヴヤードで入手せよ

般を倒すことで、その般の属性(地、水、) ヤードにある石碑が光り、そこでフュージ 火、風、光、醋の全6種類)に応じたソウ ョンモンスターとバトルが可能になる。ハ ルエナジーが蓄積されていく。このソウル トルで勝利することができれば、フュージ エナジーがMAXまでたまると、グレイヴ ョンモンスターに変身できるようになる。





地に出現する敵の属性をチェック

フェージョンモンスターを入手するには、 世界 後 東 日 日 日 大量のソウルエナジーが必要だ。しかし、 出現する敵は場所ごとに決まっているので、 欲しい腐性のソウルエナジーがすぐに入手 できるとは限らない。そこで、今回の攻略 範囲内で入手できる、ソウルエナジーの属 性表を紹介。ここでチェックしてほしいつ

ュージョンモンスターをゲットしよう。

各地のどこかに存在する、「世界福引協会」 の会員たち。彼らは「福引券」を所持している ときのみ、その正体を明かしてくれ、ジャッジ メントリングによる福引をさせてくれるのだ。

ヒルを坐する こ済いサモ 加根原實 似いヴァン

阿爾王:比較老例中 確保室で機能的 寺院原始タリア前

(1 駅前のラリエット、7 玄田の牙、1 急変の責件、(ビュアシート、59)(1 日本申請)(2 自身の髪、50素質のお茶、金ピュアリーフ、50子マッシュ ①銀ケタ、②日息の製、①電路のお支、『ビュアリーフ、⑤ティッシュ ①銀ケタ、②日息の製、①電路のお支、『ビュアリーフ、⑤ティッシュ ①星のカード、②木雀の牙、②胸者の動薬、『ビュアシード、⑤ティッシ 小大郎 松陽上等兵 福禄(1四日) 支州士 機術物のピアス、②星のつばめ、①特質の収録、④ピュアシード、原ディッ

福引で入手できるアイテムは、1等からハズ

レの5等まであり、1等はもちろん招使える

レアアイテムとなっている。なお、下では招

引会員の場所を表で紹介。会員ごとに景品も

違うので、表を見て欲しいものを入手しよう

場番1。これを使用するには「たいまつ」 と「カネの深」が必要だ。「カネの器」は

解体屋、「たいまつ」は村の入口の商方 陣のあたりに落ちている。なお、「カネ の無しを入手するにはジャッジメント

リングを成功させなくてはならない。

村の奥におる祠(ほこら)を調べる と、朝陽村のポス、脳弾王:禁縦との 戦闘に突入する。ポスの攻撃で注意し THURSDAY WITH WARRE CORNE を食らったあとは、3ターンの間「ヒ ットエリア! の何が紹小する。 防御を **4**ラウンジカー 選択するか、回避に通常の攻撃で3 タ

ーンをやり返ごそう。

アイテム名

強わたいどうがいいだろう

マナリーフ	大陸特徴:日本具の死体
Section 1	平原:線路のわきの意むら
人角の課	平原:医薬中央辺りの草むら
EAST-INCIDENT	平原:隠し通路から行く。やや見つけに
水門のハンドル	平原: 水門
1711 (2.7)	研阅村前: 丸見え
聖母の教徒	朝陽村前: 簡重左上
天神の 神	延續材入口:画面左の門の寒倒
海副の矢尻	部隊村町並み:右側の軒下
テント	朝陽村広場: 井戸付近
幸運の間符	朝陽村広場:イベント後、商人のいた場
無限の時	朝陽村老婆の家:神棚
貝袋の網輪	朝錦村祠: 開籍王を仰したあとの祠
退效香	朝陽村老婆の家:朱霞から入手

朝陽村: 間端王を倒したあと、村人から 大油 (前角)では、アリスがパーティか

ら外れ代わりに朱霞が仲間になる。 なお 港の電方等を調べると関弾王: 比部が出現。 状態異常の攻撃はしてこないが、療法な



ディリーフ」 などのアイテ ムを事前に置



結界で無々をおびき出

出現する敵はザコなので楽器だ。 というないではなどに

結界を完成させるまで、敵とのバトルが

解々との照明は2回連続である。1 野日

は即死攻撃とマヒ攻撃に注意。マヒ回復の

探舵室と紹介、船首で3回ある。いずれも

体攻撃を使っ てくるのでこ まめに回復し アロラスと

N	(国家波 を 食らったら回復 すること。	
5	入手場所	
	単天広場: 順水の表	
	泰天路地震爆破前:東路地の影	
	奉天韶地県燈破後: 脳面因ガレキ付近	
	地下水路:水辺に下りる階段付近	
	地下水路:子犬がいた穴	

3	10000	地下水路:子犬がいた穴
3	ビュアシード	地下水路:御面左向、手前側の道路の突きあたり
₮	力可可	地下水路:右側道路の奥
÷	著木の原籍	地下水路:常玉入手側の両面右端
≌		境下水路:入口から一番県
υ	果師のお茶	大連:作業場の西面右下の高床
X	幸三の量行	港:面面左與、網が干してある場所
Ŧ	福引学	港: 機構のさきっちょ
7	集管の高	液: 夜のメディリーフ農場左下
′>	組の砂筒計	海路食業 : 奥の長テーブルの陰
1	ダント	衛屋1F: 函面左奏、箱がつんである場所
₹	フレアブローチ	福屋地下:画面中央、武器里の中、大道編イベント終了後に入手可能
ь	(MAXIAN	宿原地下:西面右上、道門が積んである場所
	千し魚	湖:干し魚屋

選続船甲板: 西面中央、毎のあたり 翌航船操縦撃: 西面右側、縦の側の物の散乱したあたり 選続船倉庫: 西面左下、ベッドの踏あたり

平原で水門を作動させる

「死神」とバトル(イベント)

グレイヴャードへ

問題村へ

村移の家へ

かぶす(מ)とバトル

村の奥の調へ

村の入口で朱霞と出会う

村長の家で猫般とバトル

スタート計点の市庫からデ後屋のラウンジ

ストーリー攻略では、ブロローグの鉄道から佛装搭ま[。] に登場するポイントを一気にフォローしていくぞ。

カーに移動する途中には、風間性の取「かま いたち」が出現する。ここでの戦闘で、ジャ ッジメントリングの基本を知っておこう。ま 大陸特急でベーコンとバトル(イベント) た. 途中の日 本具の死体か 5アイテムも



DESTA RESS

入手できる。

ント総等に実入

ハンドルを入 手したら右上 の水門でそれ

を使えばOK。

★保砂しても何

さる。落ち難い

まず平原の一番右上にある水門を調べる それからほかの水門を調べて「水門のハンド ル」を入手。ここでジャッジメントリングが 出現。説明をよく読んでチャレンジしよう。



村の肉の詞で簡潔王とバトル 日本兵とパトル(2回) 奉天→大連 犬器とパトル

塩屋で海ババに会う 漁村の外で弱々の総置に会う 海ババの家へ(朱沢、仲間になる) 地下水路へ 闘羅王:比叡とパトル 密航船で上海へ出発(川嶋登場)

麗々が登場(イベント) マルガリータが仲間に 出口(マンホール)を発見 提舵室でパトル 「宝玉」(出口のカギ)を発見 船倉でバトル 「宝玉」を使う(パトル発生) 鉛質でパトル

地下水路の西で子犬を発見

地下水路に移動したら、まず適路の西へ 行き子犬を発見する。その後、適路を戻る とマルガリータが仲別になるぞ。なお、出 口のマンホールは洒結の実にあり、その総 となるアイ



は遊路の北 にある。 424500 したあと、 で「福石機

しい あいりンちゃん(犬童)とバト やっかいな攻撃は全体にダメージを与え

る「炎の息」。これを食らったあとは、必 すHPを回復しておかないと危険だ。なお、 ウルが自分でも回復できるようにフュージ 9-tt. 17 虎を遊ぶと

∢この改築を 食らったら CUERRY!

上海⇒寺院廃墟

酒場へ(操作キャラは朱震) 舞鬼とパトル(イベント) 関炮とバトル(操作キャラはウル) ホテルヘ

試練1「下丹田」 (ウルと朱蔵、アイテム使用不可)

ゴール地点で「日 白姑」とパトル 試練 3「泥丸宮」 (ウルと朱霞、アイテム&特技使用不可) 「木精符」を祭場で使う

ゴール地点で「血尸」とバトル

ゴール始点で「育古」とバトル 西法師に会う アリスがざらわれる 闘弱王:狂舞とパトル

試練2「降宮」 (アリスとマルガリータ、特技使用不可)

ここではパーティがクルと朱霞だけにな り、戦闘中に消費アイテムが一切使えなく なる (特殊攻撃は使用可能) 、戦闘が終了 したらアイテムでこまめに回復しよう。

こいつの波形の効果を持つ攻撃を食らっ ては、唯一の回復手段である特殊攻撃が封 じられてしまう。このダンジョン(下丹田)

「小鈴の鈴輪」 は必ず装備し ておくこと. ★対別状態にも

ってしまうと関

「陽密」は、アリスとマルガリータだけ 進まなくてはならない。 しかもこちらは 特殊攻撃が一切使用できなくなってしまう

が、戦闘中にアイテムの使用は可能

マヒの特殊攻撃を使うが、大した客では ない。しかし、唯一安定したダメージを与

えられるのがマルガリータだけなので、長 開戦になって しまう。SP に注意して戦 85. 4マルガリータ の攻撃は確認に



戦闘中に消費アイテムが一切使えないので、フュージョン モンスターは回復能力のある「猛虎」か「耐人」がオススメ だ。また、マップを見ればポスの地点まで楽に進められるが、 ダンジョンに落ちているアイテムも忘れずに回収しておこう









































マップの見方











アイテム名 上海町並み1:リヤカー付近 上海町並み2:海面中央部の荷物が置いてある付近 上海町並み2:画面上部やや右 上海港:西森中央タルの裏 トル直場:原設様のタル 上海家具屋1F: 島のタンス中央 上海後:密航船の倉庫 上海市: 世別日の日本 毎日産業: 左側の柱の路(まったくみえない) 下丹田 : 送館の道しるべ。 簡単に見つかる 下丹田・送話の道しるべ、簡単に見つかる 下丹田の: 流路の道しるべ。 簡単に見つかる 下丹田 : 池詰の溝しるべ。原葉に見つかる

> 下丹田 : 逃然の道しるべ。効果に見つかる 特技が使えないため、まともにダ メージを与えられるのはマルガリー タだけ…。戦闘では、アリスは防御 に集中したほうがいいだろう。

アイテム名 陽宮 : 迷路の道すじから外れた、発見しにくいポイント : 迷路の道しるへ。 部単に見つかる 除宮●:途間の道すじから外れた、発見しにくいポイント 時宮●: 池路の道しるべ。簡単に見つかる 時宮●: 連絡の道しるべ。 簡単に見つかる 時空●: 还路の道しるべ。簡単に見つか・ 時空 · 迷路の道しるべ。簡単に見つかる

上海港で入手できる「屋のカード」は、福引で入手できるアイテム。所持している だけで、買い物をするときに20%割り引きの「ディスカウント」、アイテムを売却す るときに10%アップの「プライスアップ」にチャレンジすることが可能 (ディスカウ ント、プライスアップの成否はジャッジメントリングで決定する)。なお、所持金が 足りない状態でディスカウントに挑戦した場合、失敗するとベナルティが1点カウン トされてしまう。 合計が5 点になったてしまうとカードは使用不可能になってしまう ので注意しよう。



















逃げることも手だ SPボイントが低い女性だけ



攻略ステーション・フ・ジャン・ハード

ウルと朱淵のパーティで、アイテムと特殊 このボスは即死攻撃を使ってくるので、 売夫容●: 送路の渡しるべ。簡単に見つかる 正大空 ●: 送路の返しるべ、明率に見つかる 正大空 ●: 送路の返すじから外れた、発見しにくいポイント 攻撃が使用不可になる。最深部で「木精符」 クセサリーの「レオナルドベア」を全員に装 を祭壇で使用すると、ポス戦に突入。 傾させておくこと。また、特殊攻撃を使うと ②太空 ●: 認路の返しるべ。簡単に見つかる 選太室 ●: 認路の適率じから外れた、発見しにくいポイント 近太宮 ●: 法路の返しるべ、簡単に見つかる 近太空 ●: 透路の返しるべ、簡単に見つかる 相手の体力を回復 させてしまうこと になるので、通常 戦闘中、フューションも回復アイテムも使 敗隊のみで概念う。 この泥丸宮で入手できるアイテムは、「レオナルドベア」以外あまり重要なも 用できないので、ひたすら攻撃しかない。ア のはない。しかし、「福引券」を所持している状態で●の地点にいけば、そこで クセサリーも防御力、攻撃力アップのものを ▶一見ふざけて見え メインに装備しておこう。 るが、実は負威。 福引ができる。覚えておこう。 小方師でお買い物 ダンジョンのワーツゾーン近くだい る小法師に話しかけることで、アイテ ムを購入することができる。回復系の アイテムなどはここでは重宝するので、 買っておくといいだろう。 また、間様 王:狂無との暗聴で必要な「レオナル さすがに3つ目の試験になると、ダンジョンの構 成も複雑なものになってくる。出現するすべてのザ コ敵を倒していては、すぐにマリスかたまりタリス マンが赤くなってしまうだろう。ここも「降宮」の ときと同じようにザコ板は避けていったぼうがいい 老の赤のワープソーン に続く遊と、〇の宝箱ま での遊は、どちらも1本

道となっているため。省 略している部分があ

上海⇒傀骸搭

ホテルで川島と会話

緊急街にいく(日本兵が出現) 密規船で「牙王門の合いカギ」を入手

ホテルで日本兵とバトル 保験搭の門で「牙王門の合いカギ」を使う 間隔王:金剛とバトル 「玄武の絵馬」を入手

中央下左の原理②で「玄武の絵馬」を入手し 「朱雀の絵房」をはめる 「朱雀の絵馬」を左上祭壇⑥にはめる @で[白虎の絵図]を入手

玄武の絵画 |を右上祭理句にはめる

●で「曹操の絵馬」を入手 ホール中央にある祭壇(Aで 「青経の絵馬」をはめる 仙狸とバトル 徳坂とバトル 劉禄大王: 凌徳とバトル

上海のホテルを出て、酒塩から通りに食

ると、日本質が貼のいたるところに出現。 この日本兵に話しかけると、バトルに突入 してしまうので、面倒なら話しかけないほ うがいい。また、後載把の門のカギとなる 「好子門の合いカギ」は、頃に毎頃してい る密税船の船首に憩されている。カギを入

► 0.401±8090:00=

つに削されている





合計3回ある。そこで上手く選択肢を選ぶ ことで、アリスが1回も雷達を達されずに イベントが終了するのだ。その後、上海に 止めてあった密航船にいくと、そこから開 しマップ「九龍城衛(クーロンじょうさい)」 へ、移動する ことができる なお、頭しマ



寺院原物をクリアした後に出現する スの拷問シーン。ここでは3択の選択肢が

▲拘罰で、3回と も電流を流される ▶密則船から「オ

で聞くようになっている。ます「玄玄の絵明」を〇の原境には め込み「朱雀の絵馬」を入手。次に「朱雀の絵馬」を●にはめ 込み、6で「白虎の絵馬」を入手。再び 6に移動し 「玄武の総 馬」を取り、「白虎の絵馬」 をはめる。そして日に「玄武 の絵馬」をはめ、「青年の絵



▲セーブボイントでは必ず ブ。また、ほかのアイ テムも入手しておこう。 4最後の絵画をセットした ここから情報搭上館と

総馬の操作の左で紹介している手順かもっと も早い方法だが、先に○で「玄武の給馬」を使 い、ので「青草の絵形」を入手してもいい。ま た、〇の原環のある遊路の奥に宝箱が見えるが、 これはあとで入手可能になる。















館は料へ

S Lous 仙狸、徳壊とバトル

すべての絵巻をセットして情報搭上部までくると、徳雄 が待ちうけている。しかし、徳頃と残うには、「仙狸」を 倒さなくてはならないぞ。「伯狸」は火属性のモンスター なので、水泥性のフュージョンモンスタ

一で戦っていこう (マルガリータの特殊 攻撃「スナイブ」で、一撃で倒せること もある)。彼遠は、特に脅威的な攻撃をし てこないので、これまで通りの戦い方で CK, しかし、油紙は耕物。「山狸」を倒 したあとは、一度セーブしよう。



へルを上げておくと ◆苦ち苦いて何えば そんなになくない

拷問部屋で徳塚を倒したあと、パーティ編成が可能にな る。ここは、回復要員であるアリスを仲間にしよう。また 最上限へ行く前に、日本兵からアイテムを購入できるので そこで軽いの準備をしておくといい。な お、開展大王:海徳は、石化攻撃を仕掛 けてくるので、アクセサリーの「毎の粉

館| を装備するか、石化を回復する「子 鬼の牙」は必ず購入すること。石化攻撃 の対策をしていれば、あとはHPに気を つけて耐えばのKだ



	福引が	r id	3,	
	4余员?	541	:Ui	r L
	384-	-1	4-	-15
		_	•	
5				

۶ı	育団の総馬	(電解版 3 F : 0)
ΨI	失省の信息	性間的 T F 1 G
λI	押し入れのエロ本	(\$1555 1 F : 0
Ŧ١	音点の大き	性翻近2 F : ●
۶ı	の生物の無符	性報塔2F左:0
41	相引的	性数塔:循環の郵用
÷۱	至飲の絵脈	性教語:入口
í. I	第二のカギ	(は解析分裂:右の形像の前
ω,	命の意動	(食物類分類: 左の形像の部

上海市: 密軌館 機制度1 Fホール: 9

億階級2F右:●



「崔・鬼門部議会(うら・きもんごりょうえ)」 たあと、ロジャー・ペーコンが出版……。 そ たあと、ロジャー・ペーコンが出版……。 そ して、ストーリーは思わぬ訳階へ突入! 主 し公うルの調命は? 少女アリスの生まれ故 8、ヨーロッパで待ちうける事件とはいった

から回復させよう。

マー系のユニットは、初期位置から動くことすら できないので、移動コストの低い健兵系ユニット を中心に組成しよう。とくに「辺境の戦士」を持 っているユニットは、移動力が上がるうえに沼地 でダメージを受けない ため、優先的に出撃さ

▲ 利益をからとなじる場合され るマップ。酸の攻撃も激 しいので、レベルの低い ユニットは各種だり ◆神官系ユニットは、安 全な場所から阿弥に吉念 魔女対策のため、種近ユ

見の世界観&対観モードを大特集!

クリア後のおまけ要素「対戦モード」。S・RPGは飲あれど ム本編のクリアテータを使って他のプレイヤーと対数できるのは、この「ティアリングサーガ」が初めてなのではないでしょうか? 当時、各クリアテータには、育てたユニットや特 「レイヤーの団性がかなり反映されます。他人のデータを借りて対

終盤のマップ32~33&世界観・対戦モードを徹底解説!!

アリングサーカ」の徹底攻略も、今回で ひとまず最終間。おなじみのマップ攻略パート では、ホームズ編の難関マップ32~33を解説す る。また、プレイを通して明らかになる各勢力 の設定や人物関係も、相関図でまとめて紹介。 これを見れば、2度目のプレイ時のストーリー がさらに把握しやすくなるぞ。そしてクリア後 のお楽しみ、対戦モードも徹底フォロー。実際 に編集部で対戦を行った結果をもとに、通常の プレイとの違いを徴庇解析していこう!!



こんな観報が有効かを微觀検証する!!

またはホームス 尼置や進行ルート(マップ上 防御ライン(敵を待ち受け 重の進行ルートや、ポスを増援の位置 (会) を示す。マップ上の

ムズ、シゲンなどの哲定ユニットは 的に
 (6)
 (6)
 (6)
 (6)
 (7)
 (7)
 (8)
 (8)
 (8)
 (8)
 (9)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)
 (10)</ **り、アイ**テムやスキルが入手できる イントを示し、EVENT UNI は、特定のユニットを仲間にするとき 特殊なイベントを起こす場合に出 撃させる必要があるユニット(間定コ

2001 ENTERBRAIN, INC.

死の沼で激戦に挑むホームズ隊の運命は!? アの神殿(霧の沼)

さらわれたカトリを追って、サリアの神殿を目指すホ **ームズ隊。しかし彼らの行く手には、毒を放つ「霧の** 沼」と、ガーゼル教団兵たちが待ち構えていた…。



■マップの属性:辺境 ■出撃可能ユニット数:12 ■擦利条件:敵拠点の制圧 ■敵の初時配置数:24 ■敵戦騎力:3101 ■敵増援 魔道系×1[ターン2~20] ■ボス:ベリシテ (入手:なし)

続何 本様は、こまめにHPを匝摩しなが ルート●からボスに接近。攻撃一再移動 らルート●に沿って進攻する。同時に、移 で避難、を繰り返して、アースクエイクを 動力が地形に左右されない風系ユニットで、一使われる前にベリシテを撃破しよう。

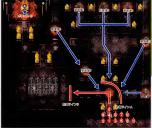
POINT 魔女のワープ攻撃&アースクエイク対策

開始直後から、魔女が1ターンに 1体ずつ、ワープからのジャヌーラ で攻撃してくる。安全地帯は存在し ないので(山岳を除き、どこにいて も攻撃される可能性がある)、これ に耐えられないスニットは絶対に出 撃させないこと。さらに、ワープで 接近してきた魔女は、必すそのター ン内に倒す必要がある。これは次の ターンで複数の魔女に攻撃されるの を防ぐためだ。マスター系をはじめ とする強力な武器を使って、1体す つ船実に倒していこう。また5の倍 数ターンには、ボスのベリシテが全 体攻撃能法のアースクエイクを使っ てくる。放っておくと危険なので、 本数とは別に飛系ユニットをルート ⑤から道面させ、先にベリシテを倒 してしまおう。攻撃後は再移動で山 岳に避難すれば、ほかの前に攻撃さ れる心配もない。さらに、シーフソ ートでアースクエイクを盗むことが できれば一石二島だ。ちなみにシエ





▲ルート母を通れば、安全に飛出点まで接近できる。ユニ ットが弱い場合は、まほうのたてを持たせておこう。



POINT ドラゴンゾンビの出現を食い止める!

前哨機が出現するのはターン5、10、15、20なので、

その1つ前のターン4、9、14、19のときに、増揚ポイ

祭などが狙われないように、なるべく出現を食い止めよ う。ただしこの場所は「ワー

プーのスキルを持つシェラか

てんそうの杖を使わないと行

くことができない。 そのうえ

待機し続けていると、耐地接

4に出現するオープスの攻撃

を受けることになる。シエラ

が弱い場合は集中攻撃された

いように注意すること。

ントへ倉軍ユニットを置いておけば出現を阻止できる とくに触増援6の場所に出現するドラゴンゾンビは、司 ■マップの属性: 域内 ■出撃可能ユニット数:12 ■勝利条件: 聖剣 の取得 ■数の初期記録数:23 ■数数38力:4539 ■数据形 数据规 1~7にアークオーガ、メイルスケルトン、ゾンビ、オープス、ガーゴ イル、ドラゴンゾンビ、ハービィが出現[ターン5、10、15、20] ■ボス:バール (入手:なし)

このマップではポスのバールを **撃破し、水ームズが**ので聖剣サリア を取得すればクリアとなる。 バールは 5 ターンごとにアースクエイクを使う ので、なるべく早いターンでの撃破を 目指そう。敵増援のなかで最も注意す べきはドラゴンソンビ。ブレスの命中 個は低いものの、ヒットしたときのダ

メージは非常に高い。増援ポイントを シエラ(あるいはてんそうの柱を使用) でふさくのがベストだ。そのほかの部 に対しては 防御与えつム R下統領 を阻んで撃破しよう。 ⋒=ここでホー ムズが「駅制」のコマンドを選択すれ ば、配剣サリアを入手

POINT 2 ストンゴーレムは範囲魔法を活

ストンゴーレムの大格団に対して剥や槍だけで 殴うのは、やはり効率が悪い。そこで、前が密集 していることを利用し、輸展攻撃が可能なイビル サンダやトーネードの魔法を活用するのがベスト だろう。ただ、これらの魔法は偶数ターンにしか 使うことができない。 プラムの「おどる」 や、2人の際道士で

魔法を交換するとい ったテクニックを駆 使し、魔法が使用可 能なターンをムダな く利用すること。

▲BM関ラインBに守備力の流 いユニットを配置。他の移動

を阻んでイビルサンダを使え、 ◀イビルサンダの射程は2~ 3。層法を文換し、3マス日 から別の報道士で再座攻撃!

POINT 3 ボスのアースクエイクを利用せよ! ボスのバールはアースクエイクとトゥマハーン

していれば、ワープで接近して薬早く倒せる(武 器はトゥマハーンがベスト)が、通常は地道に歩 いて行くことになるだろう。その場合はギリギリ まで接近してから、バールがアースクエイクを使 った情後に攻撃するとよい。するとバールの装備 がアースクエイクのままなので、反撃を受けずに 倒すことができるぞ。



◆シエラが前い場合は拠 増援の出現ターンだけ待 機させ、すぐに戻そう。 Expert Guide 強力かつ追加効果も魅力的! 敵からレア武器をゲットせよ!!

▲初期配置の1分目を製

破したら、敵地提8に自

東ユニットを飛ばせり

マップ33で大量に出現するストンゴーレムは、まれにステ ラの劇を落とすことがある。このように、本来所持していな いレアな武器を落とす前は意外と多い。右下の表では、その なかでも代表的なものをまとめてみたので参考にしてほしい。 各武器はどれも強力なうえ、使うとHPが回復したり、入手 できる経験値が2倍になるなど、付随する効果も魅力的。さ らにモンスターに対して特効をもつものが大半なため、終盤



ン使いまくろう。

ルナの刻とドラゴンスピアは、通常のマップに出現する 耐だけでなく、間接場で会闘士として登場するダークライ ダーとダークソルジャーが落とすこともある。 この2つの 武器をゲーム序盤(マップ7や14)で入手できれば、その後の欲いがグ〜ンと楽になるぞ。間技場でユニットを鎧 えたりお金を稼ぐ際には、これらの契罰士を優先的に強ん で挑戦してみよう。ただし落とす確率は、ほかのレア武器 と同様にかなり低い。模気よくチャレンジしてみること 強ヒめ レ 重 武 国

闘技場で倒しても入手できる!



ことがない。さすが伝説の創!

路ステーション(ファイブとしては一世日の景楽器

それぞれの血縁関係 プレイに

リーヴェ、レダ、カナン、サリアの4つの地域と、そこに属する王国、 細かく設定された登場人物たちの関係を紐解く!!

ゲームはクリアしたけれど、まだ完全に 人物関係を把握できない……というプレイ ヤーのために、今回はマップ33までで明ら かになる血縁関係をまとめて公開しよう。 これさえ把握しておけば、2回目以降のフ レイがより深く楽しめるようになるはず。 個外の解説もお見逃しなく!!

役立つ

[レダ地域] ●イストリア王国、●レダの古城、●エリアル山、●エリアル王国 ●リグリア部、●メーメルは、●土の神教、●ベネト市、●マール王田、●マー ルの語 【サリア地域】●火の神教、●別印の様、●サリア古城、●ブラード公 セネール、多イルの村、のモースの場





かつてはリーヴェ王国のもと、ラゼ リア、ノルゼリア、ゼムセリア、リベ リアの4公国によって統治されていた つて国王は聖竜を恐れ、聖衣を持つ娘・メーヴェを神殿に施門。 エンテ (メーヴェ) 地域。だがカナンとの紛争時、聖電ミ だが結局はガーゼル教園の手より、ノルゼリアの推測が起きてしまう ュースによってカナンの王子アーレス とラゼリア大公グラムドが殺害された 四大管督 マイオス(6賢者) とにより、状況は一変する。その後 歌 ロゼ(オクトバスの娘) ゾーア帝国と名を変えたカナンの侵攻 2年前のガーゼル軍の襲撃に によりリベリアは崩壊。ラゼリアは占 ナリス(6賢者) 長男 リシュエル より、多くの神官が死亡。メリ 領され、ゼムセリアは帝国に寝返った。 エルはリシュエルとともに脱出 エレナ(エンテの母) ブラードに身を寄せていた ウエルト王国 ム字盤の舞台となる王国、解析 グラムド(6勇者) にはリーヴェとは独立した小国だが ラゼリアやグラナダとの関係は深い ロファール、ヴァルス、 ヨーダ、アーレス、テムジン ++-*/** グラムトの楽はリーヴェ王彦 ロファール(6勇者) の女性らしいが、本編では何も 語られていない。 グラムド、ロ 野井 クライス ファール、ヴァルスはレダ射波 戦争(下の機外を参照)以来の 型友で、親交が深く、3つの国 も原図物体にある。 粉土 アーキス

王国配下の教育総書、ホームズの原 親こついては、サーシャを1回日の編 成でホームス減に入れると申問う



争によって多くの英

50年前のサリアとの戦争で守護型電 クラニオンを利用したことにより、レ ダ王国は滅亡。その後、北西部の辺境 地帯はガーゼル教団によって経鎖され ていったが、レダ解放戦争 (下の福外 を参照) でその軍勢を退ける。ちなみ に現在この地方にはイストリア、マー ル (ゲーム開始時はイストリアの支配 下にあるが、リチャードが奪還)、エ リアルといった小国が存在している。





以初大野者の1人だった





グエンカオス

リチャード

∓01~

レダ減亡後、ガーゼル教室は北部辺境総等を中心に勢力を拡大していった。遊離を支配にあえぐ市民らは諸国に扱いを求めたが、王珠貴族は動かず、代わりに若者 たちが面を越えて集結。ガーゼハの業勢を撃退してレダを解放し、展電クラニオンをも封ち切した。そこで設置したのがも明者とも賢者だ。(治的ページに続く)

サリア地域

国王の実弟アハブが起こした反乱が、新たな悲劇を生む

サリア王国内にも多数の公園が完在 していたと思われるが、それらはレゼ との強いで派亡したようた、現在はセ ルバ公園と、ブラード、オークス、セ ネーの始か発金のみとなっている。 もおにリーヴェとの原界付近にあるバ トリ要素では、半年前、西舗報回程 とソーア格部の才能を強いが繰り広が ちれびルト報覧〉、この戦ルでウエル 関王ロファールが領を不明になる。

セルバ公国 本来はレオンハートの領地だったが ブラードで記さた民衆終起を助けてア

本来はレオンハートの領地だったが プラードで起きた民衆縁起を助けてア ハブと戦った際、ソーア帝国に占領さ れる。現在はカーネル伯爵が秘治。











セネトとネイファは、14年前に行方不明になったア られていた。ネイファはユトナの服実を持っており、 レスの事子で、エリアルのカティナに放けられ資で カナンの守護政策ラキスに交身する力を持っている。

カナン地域

ガーゼル教国が、カナン王国をゾーア帝国へ変えた

かつてはカナン王別以外に、ソファ ア大公陽やドージェ王町をどの小司が 存在していたが、統一戦争で紹介される。そしてガーゼル・衛団との同盟により、王郎は・ソー学称官・小変法。た だしがいカ、ジュリアスをど豊常の是 デたちは、ガーゼルと手を組ん

り、王郎は "ソー学物面" へ変速。 た だしバルカ、ジュリアスをと置着の息 子たちは、カー ゼルと手を組み で高知を見ます。 3~2 を でいていたい。 (4) - 2 たんかはできるにのか

> ソフィア大公国 レシエはこの国の公女。またマップ 25のコンドル原語、マップ28のシャル ランなど、多くのドラゴンナイトの出 身地であることでも有名。

王室の正約な王子

バージェ王国 ラフィンは元パージェの騎士だった が、王昭紀亡の際に設出し、父の友人 であるマーロン伯のもとに身を寄せた。

致	シャ	עם]
14	恋人	ラフィン	
ч	極下	ビルフォード	

要答 パハヌーク 現王紀 カルラ	
\$ 9-9 \$0 (?)	23 / (ルカ 東 エストファーネ 数 ネイファ 元 ネイフ
直の神官家 エーゼンバッハは、アーレス の業 信分の第)セレーヌを終 等しが引え上して 国王が前後	記式記念 ユーゼンバッル(原数)
する若い変 (カルラ) を訴えた ため、14年前マルス神殿へ遊館 された。七年ト、ネイファ、メ ル、マルジュは、いとこ同士。	F 100
ガーゼル教国	レダが施亡したすぐあと、グエンカオスはソーアの ア人たちを取って土の神報を占拠。そしてレダの村間 省で大規模な仮乱を配こす。後は制定されていたノー : 計算にデーセル検索を打ち立てた。 取む カルラ(ソーアの解文) ユータ子 ?

(後のページから続く) 6番者とはグラムド、アーレス、ロファール、テムジン、ヨーダ、ヴァルス、そして6暫者とはマイオス、ナリス、オクトバス、アンドレ、 ▼ エーヤンバッハ、アフリードを指す。徐らは128度とも呼ばれ込えられた。役所にも、この難いては若名日のレオンハートやリーザが禁証している。

ティータ 🧏 ティーエ



最初からメニュー開節に表示されている ものの、ゲームクリア時のセーブデータが 必要なため、すぐには遊べなかった「対戦 モード」。ここでは、クリア直接のデータ

でチームを編成して、同じくゲームをクリ アしたほかのプレイヤーのチームと戦うこ とができる。1つのクリアデータから複数 のチームを作ることもできるので、CPU

を相手に自分のチーム同士の対戦を行うこ とも可能だ。晴れてゲームをクリアしたら、 自恃のユニットで最強チームを組成して、 さっそく検討してみよう!!





戦いには準備が不可欠。まずは手持ちのデータから、最強のユニッ ト&アイテムを嵌進して、唯にも負けないチームを編集してネ♥ ニット&アイテムでチームを組もう!!

まずは対域用チームの偏成から、対戦モードで「デッキ編集

を選択し、クリア時に残しておいた「対戦データ」を使ってチ 一ムを作成する。メンバーはリュナン軍&ホームス隊の全ユニ ットから自由に選べるので、戦力のパランスを考えつつ、ベス トメンバーを退ぼう。ちなみに対戦モードでは、動を倒しても 経験値は入らず、レベルアップはできない、試験やアイテムも 新しく購入すること 100万円 は不可能だ。対戦モ

一ドを極めるために は、本編をプレイも ている段階で あらかじめ準備をし ておく必要があるぞ。 ▶ゲームをクリアする 前に、できるだけ取力 遊びたい。単にレベルの高さだけ ではなく、能力値やスキル、専用 試器の性能など、総合的な経験力 条判断して、最強の有端を完成さ せよう。各ユニットに持たせるア イテムも需要、回復要や終など、 できるだけ多くのアイテムを形は させて、少しでも戦力をアップを はかろう。また、対戦モードでは、 剣・槍・斧の3すくみ関係(ジャ ンケンのような模類ごとの有利・ 不利) も設定できる。その場合、 いかに相手プレイヤーの磁点をつ くかが重要になるので、偏った偏

チームに入れるメンバーは、理

状で考えられる最強のユニットを

或は禁物だ。よって対戦相手や地 形、設定に応じて柔軟にメンバー を入れ替え、万全の筋勢で勝負に 臨もう。ちなみにチームの名前や BGMなども、好みに合わせて自



▲今こそ本種で给ったユニットの味力 &アイテムの成力を発揮するとき、し ベルMAX&必役億十50武器は基本用

◆スキルの有無や、使える武器の種類 は壁要。倒した他の数に応じて加算さ れる場所物学体正も要チェックだり



次はルールの設定だよ。項目1つで対戦の流れがガラリと変わるか ら、慎重に決めること。戦いながらベストの設定を模索しよう!

戦時の組かいルールを設定可能。制程タ 一ン数などの基本設定に加えて、使える 武器やアイテム、スキルの制限や、出撃 できる兵種の物限など、細部にいたるま で選択できる。同じチーム編成でも、ル

を強化しておきたい。

対戦モートの「オプション」では、対: ールしたいで有利不利が大きく変化する ので、実際にプレイしながらいろいろは し、自分たちのプレイスタイルに適した 設定を見極めよう。また、一方のチーム が強すぎる場合は、命中率&ダメージの 修正や、出撃人数、支援効果の有無など を変更することで、ハンディを付けるこ とも可能だ。これを利用すれば、もとに なる対戦データに差があっても、互角の バトルを楽しむことができるぞり

> SHORE 42K 70KD2 ▲特殊なアイテムは個別に設定可能。 強すぎる

式器などは、ここで使用不可にするのも手だ。 ◆互角の対戦を楽しみたいときは、会中率やタ メージにハンディを付けて戦うこともできるぞ。

全19マップから戦場を決定せよ!

対戦の舞台として遊べるのは、さまざま な状況が設定された全19マップ。なかには 自事が分断されているマップや、5対5の 勝ち抜き靴を行うマップ(翻技場) などの 特殊なものも用意されているため、一筋縄 ではいかないぞ。それぞれ地形属性も異な るので、「城の戦士」や「辺境の戦士」な ど、対応する地形微性スキルを持っている ユニットを優先的に出撃させたい。もちろ ん出撃できるユニット致も要チェック。な おマップ上に民家がある場合は、そこを訪



▲さまざまなマップが選択可能、扱うごとにマ ップが変化する "ランダム" も用飲されている。 に登場) を呼ぶことができる。初期監督が ら外れてしまったユニットも発展に参加で きる可能性があるので、いつでも参数で含 るよう、あらかじめ装備を整えておこう。

边境	12
一辺境	10
1260	15
200111	14
单19	14
山田	15
袋林	15
平地	12
校野	12
IIIE	12
53.76	10
	迎境 辺境 球線 瀬川 草原 山岳 森林 平地 城谷 山岳

	域内	10
IFON.	草原	15
そうはえ!	28/11	12
の時間	域内	10
對技場	對技場	5
B上報	20/11	15

対戦用のマップのなかでも、顕技権はかなり制強。これは本職の部別場とは異なり、5対5の額も独立方式になる。もちろん額の就会で受けたダメージは次の配合 に引き継がれるので、ユニットの並び順と武器をよく考え、しかに1体で多く勝う独くかが重要だ。武器はHPを現し収をマインスターとジャヌークが有効

準備を終えたら「はじめから」を選んで対戦間 始。原利条件はマップごとに異なるが、基本の戦 間方法は本編と同じだ。編集部で確認できた細か い変更点は、①火熊ネウロン(カトリが変身)は、 斯爾のうろこがドラゴンメイルに変化しているた め関体化、②☆付き武器でも盗むことが可能、③ ゾンビの杖でドラゴンゾンビを召喚できる、の3

つ。ちなみに「武器魔法の3すくみ」をONにし た場合は、槍・剣・斧、そして炎・風・雷の各武 器系統に強弱関係が発生(デフォルトはON)。 槍は剣に強く、剣は斧に強く、斧は槍に強くなる。 同様に、炎は風、風は雷、雷は炎に強くなり、有 利な場合は会中値と国影値に十20%のボーナス が付くので、有效に活用しよう。





本属とはかなり勝手が違うだけに とは少く実際に成してみるしかない」ということで、そうそ名自のクリア データを持ち答って、細胞部内で発動・トーナメントを開始してみた。参加したのは3ドウ4人・全員かどれまで、 税のため、「ティアリングサーガ」だ それまいの毎日を送ってきたかけだか。 それまのカフレイスタイルや、ウリア 中の深かは少さ、便なる。 はたして、 意地をメンフを描いて行われた。第1 国・電学の各仟子ィアリングサーガ」 大会(回答)の指揮やいかに一切。 とにかく実際に試してみるしかない

ここまでくると卑怯!? 段適いの強さで和尚勝利 戦場は「草原の覇者」(属性:草原

ターン 1 でいきなり和尚がシエラをワーフ ターン)(でいきなりみを助りエンルと、 すのトゥマハーンで神風攻撃を仕掛ける これをまったく予想していなかったKK® は、唯一の国際校・カトリを耐吸されてし まった。仕選しとばかけに関立したシエラ トも消滅れに…、失点を取り返すべく。マ ・ ものでは、大きななり返すべく。マ ・ ものでは、大きななり返すべく。マ ・ ものでは、大きななり返すべく。マ スター系の武器を装備した精鋭ユニットで この差は大きく、圧倒的な能力を誇る和尚 準の前に、あえなく撃退されてしまった…

至高VS密標の決戰!! 天が味方したのは…!?

いよいよ編集部大勝利の、マップは、指摘 収容所(平地) だ。とりあえず収容所内の 自草を取けようと、カギを持たせたシエラ をワープをせて和地が扉を開けると、なん と中には市井軍が! 和地、このマップを プレイするのは初めてだったらしい。あせ

アイテムの効果的な活

第2試合の報場は「市街戦」(城路)。月 が、元をすったからいなかっている。 地では、マップ中央付近で地突して大計 戦を繰り広げる。チームの戦力は互角。ユ ニットの能力値や、装備している武器の系 株がほぼ同じため、一重一説の功防が終い た。しかし、単純に強い武器で手近な相手 を倒そうとする工作解準に対して、シーフ を同てリニチャンとは無単に対し、 ソードや遠距離攻撃を対果的に使う市井軍 がだんだんと便位に。そして結局、苦しま ぎれに放ったZ佐藤草の無差別トーネード 攻撃が、なんと自軍のリュナンに必殺を出 してしまい、市井軍の勝利となった

る和尚の本拠地に、怒涛のごとく市井軍が 迫る!! そして早くも勝利が確定かと思われ た瞬間、編集部員たちが目にしたのは・・・・・ たいは、新規が見たっか自己したいな おまもり×4億でガチガチに防御を認めた 和尚リュナンの姿だった。しかも毎ターン アイテムパンクからおまもりを補充して、 劫息に時間を稼ぐ和尚。そのかいあって 収容所の部隊との合流に成功し、激戦の に勝利したのは和尚軍だった……。

▶対戦してわかった 対戦モードのテクニック &オススメ設定 制限のアイテム補充は卑怯!?

アイテムパンクは使用禁止!! 結局トーナメントを制したのは、本誌収略をもとにし

た完璧プレイで2周目をクリアし、あらかじめ対戦モー ドに備えておまもりや、いやしのしずくなどの国復アイ テムを大量に用意しておいた和尚だった。とくに決勝戦 でのアイテムバンクを利用したおまもり防御は強烈で、 見かねた観客(負け大のKK@&Z佐藤)からブーイン グが附び出したほど、協議の結果、編集部では今後の対 戦でアイテムパンクを使用不可にすることで合意した。 こうすることで、あらかじめ出撃ユニットにどんなアイ テムを持たせるかという戦略性もアップする。できるだ け対称な条件で対応を



4ユニットが持てるアイテムは 4つ。どれを選ぶかが重要だぞ。

意外に役立つシーフソード! ☆付きの武器でも楽々盗める!! 第2試合で効果を発揮したのが、シーフソードを活用

した武器盗み作戦。ゲーム本編とは違って、☆の付いて いる専用&特殊武器も盗めるので、予想以上の効果を発 揮する。とくにリュナンのマインスターや、サリアの絵 は、まともに戦うより進んだほうが安全だ。すべての武 器を奪うことができれば、どんなに強力なユニットでも 無力化できるので、ぜひ試 してほしい。出撃ユニット 全員にシーフソードを持た せておくのも手性

▶危険な武器を装備している敵 に対しては、まともに戦うより 状況を盗むほうが効果的だぞ!!

繰り出す攻撃がほぼ必殺!? 恐怖の必殺値+50武器 どんな証券でも100体以上の動にトドメを刺すことで、

必約億十50の必购武器に強化することができる。とくに 強力なのが必発キルブレード(100%必能が出る)や必 殺マスターソードで、よほど相手の必殺回避値が高くな い限り、1~2発で相手を倒せることが多い。この必殺 武器をいくつ持っているか で、開始が左右されるとい

っても過言ではないぞ。で きるだけ多く用意しよう!! ◆オープスの大群などを倒しま って、もとから強い武器を より強力なものに強化しよう!!

ワープによる不意打ちは基本! あらかじめ万全の態勢を!! 好きな場所に移動できるシエラのワープや、レネのて

んそうの杖は、対戦モードでも翻便利。あらゆる場所の 敵を狙えるので、効果的に使っていきたい。第1試合の 和尚のように、いきなり特攻を仕掛けるのもアリ。強力 な杖を持つ神官などを 1 ターン目で倒すこと ができれば、その後の



るだけ潜存しておくと有利だ。 全体的なレベルアップ、および アイテムの充実は不可欠! 和松軍が優勝した最大の理由は、前連備の徹底ぶり。

最初から対戦モードのことを考えて、ほとんとのユニッ トのレベルを40まで上げ、てんそうの杖やおまもりなど の有効な試験&アイテムなども、可能な限り過程してい た。和尚のように最初からやり直すのが難しくても、エ ンディング直前で武器やアイテムをそろえるだけでずい ぶん違うので、ぜひ試してみてほしい。また、まったく 同じセーブデータを使って、互角の条件で対域を行うの も1つのやり方だ。純粋に編成や戦術のテクニックを競 うことができるので、独市のバトルが楽しめるデリ

ション 🕩 ティアリングサーガニト

フルプロ野球200



これまでよりシンブルになったとはいえ、サクセスロード のイベント数はハンパじゃない。いかにイベントを発生させ るか、どう対処すればいいのかは、今回も重要なのだ。迷え るサクセスファンは これから公開するシステムデータとく ベントデータで、栄光のスーパースターへの道を歩もう!!

- 軍界指まで、サクセス全体の基本的なデータをひとまとめにして公開しよう。 とくに様 効率よい選手資成に欠かすことができない要素なので、必ずチェックしておこう

練習は、野手、投手ともに7種類。変化球系以外は 練習レベルが3まで上昇する。基本的に効果が大きい 練習ほど故障率が高く、タフ度が低い選手がこれを行 うとケガのもととなる。ただし、自主トレ中だけは絶 対にケガしないので、この間に変化33練習やノックな

絶好順 +2 好源 低酒 ±Θ どの故障室の高い練習を実行するとしいだろう。なお、 不道 練習で地域する数値はすべて、やる気による影響を受 総不即 -2

外野ホール概念 キャッチホール 15 天松守衛 マッサーシ ボシティブシンキング イメージトレー 除立てるな 素をつ

15

0

-12

-18 15

ける(ただし微減が逆転したりOになることはない)。 ||習メニューレベルアップの法則 コーチに相談し、「効率のいい検索に…」を選ぶと、以下の条件で決まった成

功率によりアップするかが決まる。評価が低いと成功しにくいうえ、失敗評に練 習レベルを下げられる恐れもあ る。な合で送却してコーチ肝筋 15% を高めてから相談しよう。重点 45% 的に練習するメニューを2~3 8%

58%

種類にしぼって上げるのがコッ 115~ 70% 109 069 10~154 33% 1.28 166 3-48 +10% 3%

NAME AND ADDRESS OF スランニ (22) マクピッチンク チューブ 點 投げ込み 的語で 一ス段けらんか 8代はを覚える

180 158 お役立ちず

LANDA

入団時、非常に低い確率で初期能力の高い主人公が 誕生することがある。ただ、多少のデメリットもある

2% 4 100 確率 スタコン共連 特殊能力

50 120 145 K##, 0 U#SH

基礎体力系の練習(レベルは関係なし)を野手20回 投手25周実行すると「ケガしにくい」を獲得する。

+20% +45%

5-68

785~

健康は投手のみの病気の一種で、特定の練習後に13 下の確率で発生し、爆発する。爆発すると投手生命が 断たれ、その時点でゲームオーバーとなってしまう。

コントロール系 4% 耳 15081010 1/100 1/100 受化は練習 6% ひじ (シュート) 9% ひじ 重化30乗至

8月末でに制備されるリーグ財産社会由4社会に確ち そのうえで9月2週の試合で勝つこと。これで10月1 週のファーム選手権に出場できる。

監督評価が140以上。ただし、これが低くてもコーチ 評価が210以上あれば、他球団でテスト入門できる。

投手の場合、調んだフォームで以下の特徴がある。 また、成長タイプをマニュアル以外にした場合、抑え 投手は変化球を覚えやすいがスタミナは上げにくい。 球菌は上げやすい。シンカー系と シュートは空間投手技術が1条68. ほかの校法よりシンカー系を覚え

マイナス能力と

マイナス能力は病院で治るものは病院で治し、その ほかは相談イベントなどに賭けよう

カゼ	45%	税の際に相談
不抵在		失形に相談
虫院	57%	とくにオススメなし
爪割れ	57%	とくにオススメなし
さばりぐせ		コーチに相談
2695		監督に相談
サンス×		ダイショーブ博士の手術(能力アップ)

《能力の見方について》

他の具体的な数値はカットしている。また、評価はゲーム 中数値の表示はないが、目覚として開始直後は監督がり、 そのほかが80、最大で355まで上昇する。また、内容の記 ■ 品配の注目 送の中で "評価がかな



200以上、"評価が低 い" という場合は100 • 未満としている。 ◆評価マークがピンクに なれば、200以上はます (を使りの初まを表示)

必す起こるだけにいい結果が欲しい その時期になると必ず発生するタイプのイベント。

ただし、条件を満たさないと発生しないイベントもあ る。なお、福物との際角は打撃、投球面面になり、実 際に自分で操作する (ファニーニョの操作も含む)。 ■コーチと鮫島、どっちを信じる?

特殊能力 なし

条件:6月2週 内容: 股票を保じると、タフ度、精神、股票評価が上がっ て体器、技術、コーチ評価が下かる。そしてコーチを信じ ると、上昇と下降の項目が逆になる。コーチを信じた場合 はさらに較弱の特別が発生しなくなるが、代わりにガッツ マスクイベントが発生するようになる。

■猪狩と勝負

特殊能力で

内容:投手はノーヒットに抑えると勝ちで、投手能力全体 がアップして「弱気」が治る。野手はヒット以上で勝ち、野 手能力全体がアップして「チャンス×」がなくなる。自ける と能力があまり上昇せず、5%の確率で「弱気」になる。い すれの場合もその後、指狩フォームチェックイベントが発 生する可能性がある。勝角を断ると、やる気が上がり、 「チャンス () がなくなる



昭とファニーニョ対決

特殊能力 (日18: 44 内容:ヒット以上で勝ち。勝つと能力、破後、野手技術

やる気、チームメイト評価がアップ。「ムード〇」を獲得す るほか、野手は70%の様本で「弾道アップ」。負けるとファ ニョが返回し、やる気、チームメイト評価がダウン。 ■最後の贈り物

特殊能力 😕 件:9月2週

内容:体調、タフ度、やる気が上昇し、「粉気」「さぼりぐ

感」を獲得する。ただし、入院中は効果なし。

■なぎさ版超人伝

朱能力 威圧感、キレ○、風め打ちなる 条件:10月2週。なぎさの病気が治り、ファーム選手権で

優勝している。 内容: 按手の場合は「ピンチ〇」を推得し、「対左打者×」 「ランナー×」「四球男」「一発病」がなくなる。そのほか今ま での試合の成績により、最大で「威圧感」「低めつ」「キレー」 「細い試」「しりあがり」も報用。野子の場合は「チャンス〇」 を獲得し、「対左役手×」がなくなる。こちらも今までの試 合成順により「成王咳」「パワーヒッター」「闘め打ち」「走空 ○」「粘り男」「逆境○」も獲得。投手野手ともに、今までの 試合成績しだいで「成圧咳」から順に獲得能力は減っていく。

仲間や首脳陸の助言も大切に

相談によって発生するイベントは多いが、特別を除 き、特殊能力獲得イベントはそれほど多くない。なお、 監督への相談では15%の確率で会話ができ、マイナス 能力が取れるだけ。相談する必要はない。

特殊能力 マンス ●おでんを食べる

内容:休測と「ケガしにくい」「ケガしやすい」の有無により、 20~60%の確率で成功。成功すると体制、やる気、阿伽評 係アップのほか、10%の検察で「センス○1を展得、失敗す ると逆にダウンし、30%の確率で「センスへ」がなくなる。

……特訓イベント……

キミのために力を貸してくれるそ

いずれも根除相手の評価がある程常高いと発生した。 り、遊べるようになる。数々の特別が用意されている が、ここでは特殊能力に変化があるもののみを掲載し ていこう。

特殊能力 常味変化は、ムードメーカー、逆線のなど 内容: 20%の確率で宴会芸を教えてもらえ、それ以外だと 投手の場合は魔球の極意、捕手の場合は15%の確率でリー ドの仕方を教えてもらえる。それ以外は遊頭なら週末に夕 コヤキの作り方を教えてもらえ、週間でなければ宴会芸に。

●客会費……非力変化のほか、20%の確率で「ムードメー - 】を獲得する。

●際域の標度・・・・・野球マンガを再刻に読まないと覚えられ す、部力変化のほか「不確症」を審得。真剣に誘むと、Hス ライダーに挑戦、チェンジアップに挑戦、両方に挑戦が選 べる。どちらか外方に挑戦の場合、スライダー(フォーク 系)の変化量によって50~100%の確率でHスライター(チ ェンジアップ) を覚える。両方に挑戦の場合、スライダー とフォーク系の合計変化量によって10~100%の確率でH スライダーとチェンジアップを覚える。失敗した場合は 30%の確率でわずかに能力がアップ。それ以外は能力がダ ウンするほか、40%の確率で肩を鋭臼。そうでない場合は 30%の確率で「ノビ×」を推得する。 リード……おもに経験点が上昇し、「不販症」も治る。さ

らに15%の確率で「送球○」を獲得する(「送球×」の場合は それがなくなる)。 ●タコヤキ・・・・・体調、タフ度、やる気がアップ。

特殊能力 特殊登化球、特殊投球打撃)フォームな

せ」「不既症」「恋の病」が消え、さらに2%の確率で「安定

価が上昇する。練習は、以下のうちランダムで3つが選択 技に登場。練習後、体調やタフ度が低いとケガをする場合 がある。週頭のみ特別を頼める。 容5 昔 005 a 5



プ。また、25%の確率でCOM打席操作時に積極的に打ち にいくようになる。 ●ケース打撃……おもに野手技術(投手は投手技術)がアッ

プ。また、投手は2%の確率で「打球反応○Jを、野手は 10%の確率で「内野安打」を獲得する。 ●特打-----野手専用。おもに筋力と野手技術がアップ。

15%の確率で「初球○」を獲得する。 ●特守……野手専用。おもに敏捷、精神、野手技術がアッ プ、5%の確率で「タイムリーエラー」がなくなる。 ●ランダウンブレー指導……野子はおもに敏捷と野手技術 が、投手は控手技術と変化球がアップ。さらに野手は20%

の確率で「チームプレイ〇」を獲得する。 ●リード指導・・・・・野手はおもに野手技術が、投手は投手技 術と変化録がアップする。肩力13以上の指手は10%の確率 で「キャッチャー〇 (すでにおわばの) |を報告する。 ■温取練習・・・・・野手はおもに叙述と野手技術が、授手は投 手技術がアップ。さらに野手は18%の確率で「盗塁○」を獲 得する(「盗塁×」がある場合はこれがなくなる)。

●スナップ指導……投手専用。80%の確率でおもに筋力。 精神がアップ。40%の確率で以下の判定に。25%の確率で 球速+ 1 km/h(ただし155km/hまで)、精神+10。それ以 外は10%の確率で「乗い状」を推得する。 ●ビデオチェック……投手専用、おもに投手技術がアップ。

それぞれ296の確率で「一発病」「四球界」がなくなる。 ブ。35%の確率で「けん割○Jを指得する。 ●変化環境げ込み……投手専用。全体的に経験点がアップ。

持ち球で最高に変化する球種が複数でなく、変化量が4以 下の場合、8%の確率でその球種の変化量が+1になる。 ただしカーブのみ、変化量が4以上、環境が133km/h以下 ならスローカーブに変化。それ以外なら変化量が+1。 新変化球指導……没手専用、やる気の高さと病気、「セ ンス〇」の有解、利き腕によって1~70%の確率で成功。 なお、選べる特殊変化球はHスライダー、Sスライダー、

ドロップ、SFF、Vスライダー、バーム。失敗すると球 速-2km/h、コントロール-12のうえに脱臼する ●投建フォームチェック……投手専用。おもに投手技術が アップ。10%の確率でコントロール+4。ただし、8%の 確率でフォーム改造になる。

●打撃フォームチェック……野手専用。おもに野手技術が アップし、10%の確率でミート+1 (Cまで)。ただし 25%の確率でフォーム改造になる。

●投送フォーム変更・・・・・投手専用。オーバースロー、スリ ウォーター、サイドスロー、アンダースロー、トルネー ド投法、山内投法、二段モーション、山本高投法、マサカ

U投法のいずれかに変化する。「対数打着×」がなくなり、 20%の確率で認識-1km/hになる。 ●打撃フォーム変更····・野子専用。スタンダード、クラウ チング、一本足、神主、振り子、水平、振り回しのいずれ かに変化する。さらにパワーがアップし、「対左投手×」 次のページ (P.76) へ続く

●管備コンパート······湯んだボジションがサブボジション に追加される。ただし、コンパートに失敗すると経験症が ダウンし、15%の確率で守備カー1、5%の確率で『サブ ポジ×」となる。

蛇頭 特殊能力 煮し打ち、広角打法、打球5

内容: コーチ同様、淵頭のみ依頼でき、3種類の中から好 きな特別を選ぶことができる。ただし、穀鳥が退回すると できなくなる。

●打磨で投球チェック……投手専用。おもに技術が上昇し、 さらに29%の確率で「キレ×」「対定打省×」「ノビ×」が明え る。ただし、3%の健事で「ねんざ」になる。 ●トスパッティング……野于専用。おもに筋力と技術が+ 18. さらに25%の確率で「流し打ち」、50%の確率で「三振

棚上が終える。 ●マシン打撃……劈手専用。おもに防力+30、技術+20。 さらに15%の確率で「広角打法」を推得、50%の確率で「チ ャンス×Jが消える。

・近距離ノック・・・・おもに報告と技術が上昇。さらに35% の確率で野手は「ブロック」、投手は「打球反応() |を得得。 ■ガッツマスク

特殊能力 ライック〇、粘り男、ノビ○など 6月2週の定期イベントで転島の特別ができなくな るとランダムでプレゼントイベントが発生する。もらえる もののうち、特殊能力に変化があるものは以下のとおり。 ●減の椅干……おもにタフ度か+20。野手は50%の確率で 「ケガしにくい」、投手は70%の確率で「回復○」を獲得する。 ●校大将……おもに体調+20、精神+30に。さらに「撥気」 「不眠症」「さぼりぐせ」がおり、30%の確率で「安定感」獲得。

●メシャーギブス……投手専用。50%の確率で投手能力ア ップ。それは外はさらに25%の確率で球弾+2km/h (た だし球速150km/hまで)など。それ以外はさらに29%の確 車でフォークかチェンジアップを持っていればSFFに会 化。それ以外はさらに25%の確率で「ノビ〇」を獲得する (fr.fr!| asig130cm/hl2| F) ..

●ヘルズ・アップル……投手専用、90%の確率でおもに精 神が下がり、ほかの能力が上がる。さらに、20%の確率で 「ピンチ〇」を獲得。ただし、10%の確率で能力が下がり、 「負け達」を獲得。どちらも15%の確率で「ねんざ」する。 ●ブルベン……投手専用。おもに経験点が上昇するが、

5%の確率で、球速+1km/h、スタミナ+5。変化域の レベルが1アップ、両カ+1、「クイック〇」、「しりあが り」のいずれかの効果になる。 ●ガッツエクササイザー……おもに筋力+22。投手は26%

の機率でCOM操作時に積極的にパットを振るようになる。・ ●超マスコットバット……おもに筋力+24、絹神+32。さ らに20%の確率で「粘り男」を獲得する。 ■矢部型

特殊能力 低めC、ムラッ気

内容: ランダムで一緒に出かけるイベントになる ●トレーニングジム……おもに筋力+18、やる気2段階7 ップ。さらに5%の確率で「ムラッ気」を獲得する。 ■TV······投手専用。おもに投手技術+18。さらに60%の 様果で「低め○」を培得する。

…お出かけイベント……… キミの行き先に素敵な出会いが……? お出かけは基本的に行き先がランダムなので、狙っ て起こすのは難しい、ただ、 Hシンカーを覚える可能 性があるのは、おおいイベントだけなので、これを持

つ技手を育ててみたい人は試してみよう。

オフナップ開ル

特殊能力 打たれない、勝ち道、 内容:矢部四と間古セールに並ぶ。やる気と体調により。 20~60%の確定で成功、成功すると、ಭ手は以下の確定で いずれか1つになる。●65% ····「閉気」「不能症」が含る。 ●15% ---- 「打たれ強い」を獲得。●10%---- 「ピンチ〇」 を獲得。●10% --- 「勝ち運」を獲得。野手は、以下のうち いすれか1つになる。●65%… --「商気」「不相定」が始る。 ●15% --- 「逆境○」を推得。●10% --- 「チャンス○」を復 得。●10%……「粘り明」を推得。失敗すると体調。タフ度。

矢部評価が下がり、カゼをひく。 ■矢部と乾布摩擦 特殊能力 かかしにくい

各件: 1~4月 内容:体表が下がってタフ度アップ。さらに5%の健率で カゼを引き、20%の確率で「ケガしにくい」になる。

■あおい登場

殊能力 🖫 内容: 野手の場合、体訓ダウンと10%の確率で「不徹在」を 着側、投手の場合、体脈ダウン、やる気、投手技術、精神



能力 ヨシンカー、キレ 自分が投手で変化或を持っていて、あおい母場が挙

生している 内容:あおいと勝負をした場合、シンカー系を持っていな いと15%、持っていれば変化レベル1、2、3以上でそれ ぞれ30、40、50%の確率で勝てる。 誘つと体調とタフ度が 下がり、経験点とやる気が上昇。さらに左投手なら[キレ ○」を獲得し、右投手ならシンカーがHシンカーに変化す る(シンカーがなければシンカーを覚える)。負けた場合 は終わはあまり上昇せず、30%の確率で「寸前×」を獲得。 「寸前×」にならなかった場合は30%の確率で「キレヘ」がな くなる (ない場合は「キレ×Jを推御)。 勝負をしない場合 は体調、やる気、精神が下がり、「ピンチ×」「研究」を獲得 してしまう。

・・・・・・・ランダムイベント・・・・・・ 基本は運。幸運を引き寄せられるか?

その名のとおり、ランダムで発生するイベント。た だし、一部は発生条件が設定されている。とりわけ特 殊能力に関わるイベントは発生確率が低く、ダイジョ ープ博士イベントを全パターン見るのは至難のワザだ。

■投手フォーム改造(コーチ編)

条件:オーバースローかスリークォーダーで、コントロー ルが日以下である。また、コーチ評価が180以上。 内容:転向するとフォームがサイドスローになり、球連

1 km/h、コントロール+8。さらに20%の確率で「リリ −ス○Jを推得。紹向しないとコーチ評価が−10。 ■ファニーニョのバットが飛ぶ

特殊能力 ぎが球、流し打ち 条件:ファニーニョがいる。

内容:25%の確率でパットをよけて報酬がアップし、投手 は「速げ球」、野手は「流し打ち」を獲得する。75%の確率で パットが当たり、体訓、筋力、野手技術が下がる。



■猪狩が医者を紹介してくれる

条件:投手専用。堺弾を持っていて、精狩と勝負している かつ、猪狩門側がかなり高い、1度だけ発生する。

内容: 掲字がなくなる。 肩とひじ両方の場合は置が修先。 ■猪狩フォームチェック

特殊能力 4番○、流し打ち、広角打法など 条件: 総役と3技術会をしている。 内容:体調、やる気、ミート(小さいほどいい)、持ってい る特殊能力によって5~100%の確率で成功する。成功す ると能力がアップし、マイナス能力が消え、さらに以下の 効果がある。●確率30% ……フォームがクラウチングに。 ●確率20%····フォームが1本屋に。●確率10%·····フォ 一厶が振り子に、●確率10%……フォー厶が被主に、●確 率5%……パワーがC以下ならパワーランク1段間分のパ ワーか上昇。●確率5%・・・・さートがD以下ならミート+ 1. ●確率10% - 弾道が2以下なら弾道+1. ●確率 5%-----「4番○」を獲得。●建率3%-----「流し打ち」を獲

例。●確率2%……「広角打法」を獲得。 ■猪狩、記者に追われる

特殊能力なし 58: 3 BINS

内容:記者にウソを教えると、体調と強制評価がアップ。 周期所を教えると、「負け運」「打たれ弱い」「粉気」が治り、 籍容評価が大幅にダウンする。

■アンダースロー転向(阿畑編)

内容: 新白するとアンダースローになり、1934~ 1 km/h. コントロール+8に、さらに初外の確実で「何めつ」を開催。 新ると同姓評価がダウン

■試作型アバタボール

特殊能力 はし 内容:ほめた場合もほめなかった場合も、体限と同僚時間 がアップ。ただし、ほめないと、次の同僚先等の総創が終 生しなない

■阿畑先輩の悲劇

特殊能力は 件:試作型アパタボールでほめた。

内容:阿畑評価は上がるが、体調、やる気はダウン。さら に10%の確率で「弱気」、5%の確率で「ムード×」を整得。 ただし野手なら同様のメモ、投手なら魔球伝授が発生する

可能性がある。

特殊能力 ぶし打ち、広角打法、弥進

条件: 白分か衍手で阿淵先輩の思劇を見ている。かつ、阿 伊藤田が高い 内容:メモを見せてもらった場合は体調、やる気、拡力。

野干技術、精神がアップし、精神的な病気が治る。また、 「ホームランが…」を選んだ場合は35%の確率で弾道アップ。 「ヒットが…」を選んだ場合は25%の確率で「流し打ち」を推 得、「ファウルが…」を選んだ場合は15%の確率で「広角打 法」を獲得する。断ると体制とやる気が下がり、「函気」に

殊能力 ナックル、チェンジアッフ

条件:自分が投手で同畑先輩の悲劇を見ている。かつ、同 姓評価が恐い 内容: 伝授してもらう場合、「センス×」がなくてフォーク 系を覚えていれば、やる気、「センス〇」の有無、覚えてい る変化球数と球連、持っている投手系特殊能力により、3 ~65%の確率でフォークがナックルになる。さらに球漆+ 1 km/h、コントロール+5など各種能力がアップし、精 • 特的な病気が治る。失敗した場合はナックルは覚えないが 各種能力がアップし、35%の確率でフォークがチェンジア

になったうえに「チームプレイ〇」「ムード〇」を失う。 ■タコヤキの腕試し

ップに変化する。断ると体調とやる気が下がり、「健気」 内容:50%の確実で成功する。成功すると名拝能力が上記 10%の確塞で「テンポ」、30%の確塞で「センス○1を報 得する。失敗すると能力が下がり、「テンポ」を失う。

■ムフフDVD 特殊能力 ムラッ気

内容:体調と精神が下がり、やる気と同境評価が上昇。ま た、20%の確率で「ムラッ気」を獲得する。

■ファニーニョからドリンクおすそわけ

条件:ファニーニョが研符との勝負に持っている。 内容: 80%の確率で2回成功すると、野手は体当たり、投

手は「回避○ | を獲得。成功するごとに体調アップ。失敗す ると体調とやる気が、断るとチームメイト評価がダウン。 ■ファニーニョのフィジカルトレーニング 特殊能力 なし

内容:中し出を受けると、体質が下がってタフ度とチーム メイト評価がアップ。「ケガしやすい」がある場合はそれ もなくなる。嵌るとチームメイト評価がダウン。 ■ダイジョーブ博士

内容:博士についていかない、何も頼まない場合は体調タ ウン。彼れを取りたいを選ぶと80%の確率で成功し、体調、 やる気、タフ度が上がり、「耐気」「不暇症」が治る。失敗す • ると遊に状態が悪化し、「研究」「不釈定」がつく。病気を治 したいを遊ぶと「カゼ」、「不徹在」、「虫歯」、「爪飼れ」、両 爆弾、ひじ爆弾の優先順位で1つの病気が含る。ただし、 爆弾台機は20%の破率で失敗し、その場合はもう1つの爆 弾が付く。すでに両方とも原理があった場合は複雑母折と なる。能力を上げたいを選ぶと、初めての能力上昇手術な 542%、2回日以降は30%の確率で成功し、体調、やる気、 タフ度がアップし、「ケガレやすい」「センス×」もなくなる。 さらに野干なら、経験点上昇のほかパワー+20、走力+2、 肩力+2、守傷力+2、ミートカーソル+1され、「走塁×」 がなくなる。投手なら、各種経験点が上昇するほかスタミ ナ+10、姚速+3km/h、コントロール+10され、「回 復×1ガなくなる。失敗すると逆に経験点、各種能力がダ ウンし、特殊能力もなくなる。

■ダイジョーブ博士の窓

特殊能力 アガレにくい

条件:ダイジョーブ博士と会い、治療や手術をした。 内容: 斯を飲むと、「ムラッ気」を持つ場合は50%の確率で、 ない場合はやる気と、野手は「チャンス〇(×)Jの有無、投 手は「勝ち運(負け運)」の有無により、16~60%の破率で成 かする。成功すると体質、やる気、タフながアップし、「セ ンス×」「親気」「不眠症」「さぼりぐせ」がなくなる。さらに 10%の確率で「ケガレやすい」があればなくなり、なければ 「ケガしにくい」を獲得。失敗すると体調、やる気、タフ度 が下がり、20%の確率で「ケガしにくい」があればなくなり、 なければ「ケガしやすい」を獲得。断ると体調が下がる。

■ダイジョーブ博士のスランプ

特殊能力 版圧感、サヨナラ本塁打男な 条件: ダイショーブ博士の手術イベントが発生している 内容: ランダムで関連イベントが初登場も含めて最大4回 発生する。すべて発生すると、パワー、走力、両力、守備 カが各+3のほか、各種能力が上昇し、「バント×」「セン ス×Jfケガしやすい」とすべての病気がなくなる。さらに 舒子は30%の確率で、ミート+1 (30%)、「サヨナラ本型 打房」(20%)、「サヨナラヒット男」(20%)、「ムードメー カー」(20%)、「城田県」(10%)のいすれかを獲得。接手の 場合は30%の確率で、認適+3km/h (30%)、「キレ○」 (20%)、「しりあがり」(20%)、「ノビ○」(20%)、「成日

班」(10%) を獲得する(カッコ内が獲得する確率)。 ■松戸社長の過去

条件:3月~9月2週

内容:松戸球団社長が昔プロ野球選手だったことが判明。 10%の確率で野球道具をもらえ、筋力、野手技術、精神が アップ。さらに10%の確率で、投手は「重い球」、野手は 「守備職人」を獲得する。残りは怒られて筋力、野手技術が 下がり、精神がアップ。さらに30%の確率で投手は「一発 病1、野手は「三座男」を展得してしまう。

■矢部君が選手名鑑を買ってくる

54:38~8B 内室:10%の確定で午部設がソール維めが銀体の選手を見

つけて、30%の確率で「サブボジ○」を獲得する。 ●矢部着とビーム

特殊能力 まし

条件:3月~8月

内容: 矢部君の評価が低いと矢部評価が下がり、2%の確 率で「チームプレイ×」を獲得する。評価が高いと体質と矢 部評価が上がる

■チームメイトと居酒

条件:4月~9月2週の間で、チームメイト評価が高い。 内容:体調、やる気、チームメイト評価が上がり、タフ島 が下がる。5%の確率で「さぼりぐせ」になる。その後35% の確率であっちむいてホイをすることになり、50%の確率 で持つ。このとき左を向いて勝つと25%の確率で「対左投 手(打者)○」を獲得。逆に左を向いて負けた場合は25%の 確率で「対左投手(打術)×」を獲得する。それ以外はそのま 末終了となり、20%の確率で「ムード○」を推得する。

矢部君が起こしに来る

特殊能力はし 操件:休むコマンド実行後、低い確率で発生。 内容:練習に遅刻して、やる気、各種評価が下がる。控引 は2%の健果で「スロースターター」を報道する。 ■ファニーニョ、監督にしかられても平

条件:ファニーニョがいる。 内容:精神がアップ。投手の場合、30%の健率で「ボーカ

フェイス」を推得する。 ■ファン感謝イベントの司会

条件: 4月~9月2週 内容: OK すると4種類のイベントが退べ、やる気が絶好 間なら49%、それ以外なら33%の確率で成功。成功すると 各種能力がアップし、イベントに応じて以下の特殊能力を 毎得。●カラオケ大会……「人気」、50%の確率で投手は 「ノビ○」(「ノビ×」があれば消える)。原手は「連打○」。 ●リレー大会……投手「クイック○」、野手「走塁○」。●H B競争・・・・投手「リリース○1、野手「4番○1、◆ランニン グHR競争 --- 投手「回復〇」、野手 「ヘッドスライディン グ」。失敗の場合は能力がダウンし、イベントに応じて以 下の特殊部力を獲得。●カラオケ大会……投手「四球用」 野手[4番×]。●リレー大会 …・投手 「ランナー×」、野 手 「定塁×」。●HR競争----投手「クイック×」、野手「三 振男」。●ランニングHR航争 · 投手「打たれ弱い」、野 手「ケガしやすい」。断ると体調、監督評価、コーチ評価が 下がり、25%の確率で投手は「ピンチ×」、野手は「チーム プレイ×Iを確得してしまう。

■謎のドリンク 能力 スィ

内容:飲んだ場合、35%の確率でよい効果。やる気が高い と体訓、タフ度の上昇効果がアップ。普通以上だと「弱気」 「不統能」が治り、好額以上だとさらに「カゼ」「さぼりぐせ」 も治る。絶好調だとさらに「センス×」「ケガしやすい」も治 る。ハズレの場合は体質、やる気、タフ度がダウン。調子 が絶不調ならさらに30%の確率で「ケガしやすい」になる。 飲まない場合はやる気、精神、失部評価が下がるが、15% の確率で野手は「チャンス×」、投手は「寸前×」が消える。 「藤理秀の候弾治療

中:自分が投手で、両、ひじのいずれかに爆弾がある。 内容: 爆弾を100%除去してくれる。 交通事故

特殊能力なし

内容:交通事故で複雑骨折し、能力が大幅ダウンする。た だし、矢部評価の高さにより、5~30%の確率で奇跡 助かり、やる気と体調ダウン、50%で「研究」の獲得となる。 将来の日

特殊能力 なし 内容:しいすれを調んだ場合も経験点とやる気がアップする ほか、選択肢によってCOM操作時の傾向が変化。投手の 場合は「本格派~」を選ぶと連续多用、「頭脳派~」を選ぶ と変化球多用になる。野手の場合は「別力〜」を選ぶと強振 多用、「アベレージ~」を選ぶとミート多用になる。これ 5以外を選んだ場合は、COM傾向は変化しない。

秘密ビデオのかわりに裏情報リーク



7/7/2

▶¥6,800 ▶7⊞∆·У7⊩Э1



PAは数を浮かせられるうえに、 グレードを上けると攻撃力が再常なまでに高くなるんです よ。ソカを国際なでポンポン洋かせて遊ぶ毎日です(+・幼女堂特)。 ずっとレアな技術品を集めています。先日はある錠を取るために、 10355512 2/0011092 戦い続けました。遅がないなぁと思います。いろんな意味で

ゲームも中盤にさしかかり、ストーリーが盛り上がり を見せる「EG2」。今回は在りし日を映す湖からほのか に増る適路までを、それまでに登場する新規アイテムの データとあわせて徹底攻略。もちろん、隠し要素もパッ



コロシアムをクリアし、

レアアイテムをゲットし



ちょっと グーム中に登場する芸術 品をすべてもえると、イラストドャラ リーモードが出来する。このモーター リーモードが出来する。このモーター リーモーが出来する。このモーター リーモーター 第名ことができるのだ。和鍵されている イラストは、著名では無ちれないアな よの色も名の立名舞!すべての軽調を 集的で、総対チェックしよう!!





ット。これに付いているPAは強力だぞ!!

プロンプロンプログライン 今日放発するマップのなかで、とくに要注意なのが低やかに言うく表語とはのかに含る表語に、数者は本の SMA(表 SMA(表 SMA(表 SMA(A S 耐性値を、装者は炎の耐性値を十分に上げておかないと、大ダメージをくらうので気をつけよう。



セーブポイントの近くにある情を渡り、疑惑 の石碑を調べる

防人結所の扉をフィルナで調べたあと、部屋 の長の宝箱から「額頭の鈴」を入手 **見換まで行くとイベントが発生し、自動的に** 静かに漂う宮殿に移動する

イベント終了後、10の「皇家の宝玉」を入手 を調べて「皇家の宝玉」をセットしたら、

世の原の先へ進む 2Fの2つの財物庫で、#8の「妹姫の記草」 と他の「妨疫の記草」を手に入れる

を調べたあと下の頭を通って宮殿の本殿へ

東属性の剣を装備して妹姫の像を調べる ラルドに炎属性の斧を、リヤナに樹属性 の様を、フィルナに承属性の剣を芸術させて 流を調べると高が砕ける。そのあと、裏の裏

小部屋で「賢皇の湯杖」を入手 属性の斧を装備して頻姫の像を調べる

の伝辞を調べて「賢皇の錫杖」をセット し、拝開の間まで進むとポス戦が完生。 戦闘 終了後、さらに奥まで進むとイベントが発生 する。そのあと、自動的に細やかに舞つく講

宮殿の 1Fと 2Fは○~○の昇降機でつながっており、構造が 複雑だ。移動するときはマップをチェックしながら進んでいこう 本般の肖像の際にいるフェイディアスはクリアに関係ない確なの で、触らかどうかは好みで決めればいい。なお、アイテムの命~ @は在りし日を挟す消で、●~@は木殿で入手可能。この2つの マップは、複雑ではないので省略させてもらった





ジャブルー戦は、突進とブ レスをガードしたあとが反撃 のテャンス。上記の攻撃をガ ードしたらすぐに走って、P Aか連続斬りを当てよう。あ とは、これを繰り返していけ





名 リッパー・ルド 昔 生命の工事で、動制の 果実、ニウスニット ್ ಚರಿ 対応辺に登場する敵。ガードフレイク攻撃がいやらしい ので、検系の武器でルドのリーチの外から攻撃しよう。

名 リッパー・ムト 旨 生命のエキス、解機的 1 a 液、ジェミラリポン 地帯、力に登場する敵。ルドと同じ くガードブレイク攻撃 を仕掛けてくるので、遠距離から攻撃して倒そう。

書なし 生命のエキス、解封 の第み、マラカス これ以降の殴は、密数で登場。あまり攻撃をしてこない ので、一般性値が出動的低い必属性の世界かPAで攻撃。

強呪オーブ、解封の 高・樹 猫 焼卵オーブ、解 笑み、ハリセン 1回 なし 複数で出現するため、囲まれる危険性が高い。常に移動











皇家の宝玉 @2500742 **9500アイン** 命表パルミラ片 **ロフレアアクス** @50007イン ◎黄バルミラ片 心臓段オーブ ②黄バルミラ片 の解封の気み **02500アイン 0**智草の錦杖 ◎黄バルミラ @2500アイン の生命のエキス ②生命のエキス の対域の総合 日韓乱の果実 **①召削リング** 3000アイン ●3000アイン ●生命のエキス

細やかに霜つく遺跡

日の扉は「封火の石」で開けることができるが、 炎のPAを数回当てることでも開けることができる。 最短クリアを目指すなら、後者のやり方のほうがオス

つ田本が

6の「封火の石」を入手したあと、「木の扉を

国の宝箱を調べると、ほかの2人がさらわれるイベントが発生する。そのおと、同の部屋にいろコンメラをすべて到し、8の「封破の」

玉」を手に入れる Dの最を調べてほのかに得る通節へ進む



生箱を取りにいくほうが安全か

ZXE- O. O. OOMDONE とパリアで囲まれている宝箱は、 塔のどれかに炎属性のPAを当 てることで取れるようになるぞ。 また、〇の宝箱があるエリアは ガスが充満しており、歩くだけ でダメージを受けてしまう。先 に凍気の水品に楽屋性のPAを 当ててガスを消してから、〇の

出現モンスター

III 1350 雅 生命のエキス、解画板 液、ツアルコティアラ HPが多いうえに攻撃力も非常に高い、槍による攻撃を ガード様に、必要性のPAか対策で攻撃していこう。

生命のエキス、解毒粉

本早い動きで、横や後ろに回り込まれることが多い。そ うなる前に遺伝攻撃を返用して一気に倒そう。 700

生命のエキス、解毒 概的 米のプレスを吐きながら突縮してくるので、それをガー トしてから確実に反撃していこう。 ■ 1800

なし 共経による通常攻撃はヒットしない。 炎属性のPAを達 距離から出てて機能にダメージを与えていこう。

ホスタート

やかに霜つく

入手アイテム ●7000アイン ●赤バルミラ片 ●3000アイン ●5000アイン ●ツアルコティアラ ●封級の玉



はのかに燃る逃跡

凍属性のアイテムを必ず髪



□地域で2人がさらわれるイベントが発生したら EINE 動 ②人を記載しているで体のコンメラに、炎馬性のPAを 当てて2人をバーティ化領導させよう、バーティが全員そろ ったら □ EINでコンメラを炎馬性のPAを当てて1体すつ 切していくのだ、PAの使用回数がOになったら、1更単を 出てほかの敵を何し、PAの使用同数をためてから再びつ





カンプジャ戦は、うまく戦気ばノーダメージで持てるほどラク、最後の ハガン無は、3体出現するので戦闘が長引くのは必至。デルカル戦で対ハ

ガン戦用に生命を温存できるかが、クリアのカギを握っている。

休のハガンとの戦いとなる。「質問



①ガラゼティガード

ロファジルターバン

入口からセーブポイントまでかなり離れているので、 たどり着くまでに全滅しないように注意しよう。〇の 「封氷の石」があるエリアは炎器性のガスが発湯して

気の水晶に液属性のPAを当 ててガスを消してからにしよ 出現モンスター i病である海腸性の試験がPAで攻撃すれば減熱。体を わせたらブレスの合図なので、すぐにカードしよう。

う。また、マップの各所に吹 き出している炎に触れるとダ メージを受けるので変注意

1310 豊命のエキス、新奏相 液、ドラクロスソックス 成力の高い体当たりは必ずカートしよう。そのあとに接 版内の政撃で反撃していけば可能なく続てるぞ。

III 1800 同もアイテムを持っていないので、倒すだけ時間のムダ。 走って存続するのが得味だ

の木を調べて臭へ進み、森に埋もれた遺

最深部でポスと戦う。戦闘終了後イベントが 発生し、自動的に次のエリアへ進む

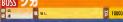
入手アイテム の対状の石 ●音楽の第石 の 財団の 田

②フレアガーター

●赤バルミラ片

イテムと装備の様充る強化 ▶徴との検討がソラく恋じ られるようなら、炎寒性の アイテムを装備してみよう

思つの傻の謎を



ードしつつ接近してPAI

ソカの行動パターンは、氷の矢 クリルの行動パンーンは、水の火を連射→選げる、というもの。米 の矢をリヤナでガードしながら少 しずつ近づき、PA両断撃を当て ていこう。近づいたときに注意し てほしいのが、かけ声とともに続 り出してくるエネルギー弾だ。こ れをくらうと瀕死状態になるので **あ**すガードすること!





ムト&ルド級とヴォンクレ戦は、接近戦を指まずにリーチの長い武器か PAで攻撃していけばOK。バルクワラ戦とフェイディアス戦は、グレー





:の荷重移動量を左右する

リスモ3 A-spec

ついに攻略最終回!! 今回はヤッティングを攻略!!

ソフト発売直後から約2カ月半続いた「GT 3」攻略も、いよいよこれが最後だ。今回は、 クルマをフルチューンし た誰もが悩むであろう。 "ブッシングアンダー"

を解消するセッティング方法を紹介。さらに、 ゲーム中に獲得できるすべてのプレゼントカー を網羅した、「逆引きプレゼントカーリスト」 も掲載した。これらを参考にして、自分だけの 「GT3」ライフを満喫してほしい。

プッシングアンダーを徹底的に解消する!

1000psオーバーのモンスターマシンを手に入れたアナタ! アンダーが出る "ブッシングアンダー" で困ってはいませんか? そ んなアナタに、曲がれるマシンセッティングの端座をお届けしよう。

\旋回能力を手に入れるために!!

「GT3」では、すでにフルチューンの状態で あるはずのレーシングカーにも、さらなるチュ -ニングを施せる。そのため、レーシングカー といえども本来のポテンシャルをはるかに超え るパワーが生かしきれず、結果プッシングアン ダー(直進する力が強いため、コーナリング中 にアクセルを踏むとアンダーステア (※) にな ってしまう現象)が発生してしまう。そこで、 そのパワーを生かしつつ、少しでも曲がりやす くするためのセッティングを伝授していこう。







スプリングレートの値を大きくす ると、サスペンションが硬くなり、 高速コーナリング時に車体が安定し コーナリング説界が高くなる。その 反面、クルマの前後左右方向への荷 重移動量が少なくなるため、ブレー キング時にフロントタイヤに荷重が 十分に乗らず、低速コーナーで曲が りにくくなってしまう。また、コー ナリングの開始から、すぐにタイヤ

のグリップをギリギリまで使うので 滑り出しが早くなる。逆に値を小さ くすると、装御移動の量は十分にな って低速コーナリング時の性能は上 がり、滑りにくくなる。しかし重心 移動が大きくなり、車体は不安定に なってしまうのだ。このことを踏ま えると、フロントの値を小さめにし てタイヤの食いつきをよくし、リア

の値を大きめにして滑りやすくすれ ば、アンダーステアキ 解消できることになる。 ちなみにタイヤのグリ ップカが高い場合は全 体的に値を大きく、低 い場合は値を小さくす るのがセオリーだ。



4マブリングレートを高く すると、揺石やギャップに 乗り上げたときに、大きく 跳ねてしまうこともある。



フロントは柔らかく



ダンパーは、サスペンションの硬 さというより、動きそのものに影響 するパーツ。値(減変力)を大きく すると、スプリングの仲び縮みの建 度がゆっくりになる。縮み倒を大き くすると、車体の安定性は高くなり、 ステアリングの側応性もよくなるが、 サスペンションが突っ張った状態に なり、すぐにタイヤのグリップが関

界を超えてしまう。また、揺石で除

ねたり、着地時にスライドしやすく もなってしまう。一方、仲び倒の値 を大きくすると、クルマの姿勢を保 持しやすくなるため、コーナリング 中のロール (左右の傾き) か長時間 保持され、アウト側のタイヤのグリ ップ力を耐大型に活用できる。よっ てアンダーステアを解消するには、 絡み倒はフロントの値を小さめにし

て、リアの値を大きめに。伸び倒は フロントの値を大きめ にして、リアの値を小 さめにする。 ちなみに 体び倒と縮み側の値の 関係は、縮み側<伸び 劉 (紹み側の約2倍) がい、感じだ。

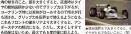
◀ギャップの多いシアトル サーキットなどでは、全体 的に実験力を下げると、発 ねにくくなる。

曲がれるための

縮み側はフロントくリア

キャンバー角 SETTING コーナリング中のタイヤのグリップ力が変化

キャンバー角とは、タイヤと地面の角度、垂直方 肉の傾きのこと。値を大きくすると、直進時はタイ ヤの接地面積か少ないのでグリップ力は下がるが、 コーナリング時には躯体がロールするので傾きが打 ち消され、グリップ力を限界まで使えるようになる。 これもフロントの値をリアより大きくすると、アン ダーステアの解消になる。ただし、大きくしすぎて



曲がれるための フロント>リア ただし大きすぎてもダメ ポイント

SETTING 車体のロールそのものを調整できる

別名アンチロールバーといい、その名のとおり口 一ルを抑制するパーツ。スプリングとは異なり、前 後の荷屋移動を犠牲にすることなくロールだけを抑 えられるので、前後とも高めの値にして問題はない。 ただし、それに合わせてスプリングレートを下げな いと、足回りがガチガチの乗りにくいクルマになる ので注意。アンダーステアの解消には、フロントの



スタビライザ

基本は前後とも大きく

曲がれるための

TCS

を超える大パワー車のホイールスピンを抑えることは できないし、効かせすぎると認同性能と加速性能が落

ASM アンダー&オーバーを補正する 左右のタイヤの回転差を抑える

原取締のタイヤの、イン側とアウト側の何転差を切 これは脳界的部所に自動的にブレーキなどをかけて、 える働きがある。つまり値を大きくすると、コーナリ **炒回性能を補正する装置。オーバーステア (スピン)** ング中の直進性が高くなり、ブッシングアンダーが発 別別のXほうが強く働く傾向にあり、値を大きくすると

生しやすくなるのだ。そこで、少しでも曲がりやすく スピンしにくくなるかわりに、曲がりにくくなってし するために、すべての値を最小にするといい。ただし まう。そのため思いは難しくなるが、アンダーステア タイヤがスライドすると、制御が困難になるので要注 を解消するには、アシストを切る(値を0にする)と 意。4WD車の場合はリアの値を少し大きくしよう。 いい。扱いされない場合は、1~3程度にしよう。 曲がれるためのポイント 曲がれるためのポイント

> 基本はオフ. もしくは ンしない程度の値に

ホイールスピンを抑える

タイヤの空転を検知して、自動的に出力を抑えてグ リップを復活させる装置。値を最大にしても、1000ps

ちてしまう。しかし、オフにすると制御しきれないの で、適度にリアが滑るくらいの値にしておくと、ほど よくオーバーステア傾向になる。

曲がれるためのポイント

コーナリング中にリアが 滑りすぎない程度に小さく

空気抵抗でクルマを地面に押し付ける

すべての値を最小に

ウイングに発生する空気抵抗を利用して、タイヤに かかる荷面を増やしてグリップ性能を高めてくれる。 前後とも値を最大にするのが基本だが、高速サーキッ トでは値を小さくして最高速を伸ばしたほうがいい。 この項目も、リアの値を小さくするとアンダーステア を解消できるが、後輪駆動車の場合、低くしすぎると 加速性能が低下してしまうので注意しよう。 かれるためのボイント

終とも最大 しくはリアを少し小さく

単高はクルマの重心の高さに影響 し、低くすれば高速走行時に安定す フロントをリアより低くすれば、 クルマの迷心は常にフロント寄りに なり、コーナリング性能が上がって アンダーステアの傾向は倒走る。た だ、網集部の検証の結果、リアの情 を変化させても挙動に変化がないこ EPRINTED IN 曲がれるためのポイント

トー角 トー角とは、耐後方向に対するタ イヤの血管のこと。クルマを上から 見たときにハの字ならトーイン(マ イナス値)、逆八の字ならトーアウ ト (ブラス値) だ。アンダーステア を解消する場合は、フロントをトー インにして、リアをトーアウトにす るといい、前的な変化はないが、値

曲がれるためのポイント フロントはトーイン

パリアブル・センター・デフ 前後の超前線のトルク配分を変化 させる4WD車専用の装置。フロン トのトルク配分を関やせば、単動は 前輪駆動車に近くなり、逆に減らせ ば後輪振動車に近くなる。アンダー ステアを解消するには、フロントの

記分を弱小 (10%) にしてやればい い。ただし、ダート走行時はフロン トのアクを燃やしてやる。 曲がれるためのポイント

フロント配分を10%に

セッティングの成果を「ゾンタ C12S」で検証!

ここまでに紹介したセッティング ●今回のセッティング が有効かどうか調べるため、「ゾン タ C12S」でラグナ・セカを30周走 行し、その成果を検証した。これを 参考に、各自でセッティングを突き つめてみよう。セッティングは右の 表を参照。なお、純粋にセッティン グ自体を試すため、セッティングの 前後ともに、①クルマはフルチュー ン (情らしも終了)、②パーツはす べて最高性能のものを読着、③タイ ヤはスーパーソフトタイヤ、④ブレ 一キは前後とも最大、5.キア比は初 期値のまま、という条件で計測した。 TGS







セルを踏んでいけるようになった。

※「アンダーステア」とは、コーナーなどでハンドルを切ったとき、ハンドルの配角ほどにはクルマが曲がってくれない現象のこと。省略して「アンダー」と呼ぶことも多い。その原因の大半は オーバースピードを開始のクリップカ不足。とくに前輪が加減速と転取りの控制をしているFF単は、前輪の鼻指が大きいため比較的低速でもこの現象が起こりやすい。その場合はコーナー手前 でしっかり確認し、約翰に十分な可能をかけてやる(前輪のグリップ力を地知させる)ことで誘指できる。アンダーが出たり感覚、とりあえずアクセルを放すだけでも、ある程度は解析可能だ。

プレゼントカー信報の集大成! 便利な逆引きリストを掲載! 「ボクの欲しいあのクルマはどのレースでもらえるんだろう?」…そ んな疑問は、このブレゼントカー逆引きリストで解決しよう。ブレゼ ントカーとして獲得できる全122車種のクルマを網羅しているぞ!

トリをつとめるのは、本誌攻略班の血と汗と 涙とヨダレの結晶である全プレゼントカーのリ スト。しかも、車名で検索できる逆引き機能を 搭載! このリストを片手に、有意義な「GT 3. ライフを送ってほしい。ちなみに詰面に載 せきれなかった詳細なカーデータは、バックナ ンバーや電撃オンライン(※)を参照しよう。 ▲プレイザントカー・逆己!



[分類] · ノーマルカー=指改連手のこと。チューンド&レースカー= それ以外のヴルマ。[年名] · 数字 (0~9)、アルファベット (A~Z). 50音 (アーン) の間に列んでいます。【根得条件 (レース)】: レース名 の後ろのカッコ内にある文字は、リーク名を表しています。ビニビギナ ーリーグ、アニアマチュアリーグ、ブニブロフェッショナルリーク、 ラーラリーイベント、耐一耐久レース(レース名が長すきて収まらない ものは、「~」でレース名を省略しています)。

# 8	ISB		景大トルク		
CR-X デルソル SIR	FF		15.8kgm/7500rpm		45 825万(): レース・オフ・NAスポーツ (ビ)
FTD GP Version R	FF	198ps/7530rpm	23-2kgm/6000rpm	1150kg	50万(2) 日本選手權 (尹)
GT40	MR	311ps/5900rpm	45 lkgm/4000rpm	993kg	
GT-DNE ロードカー (T9020)	MB	808ps/7500rpm	86 1kgm/6000rpm	903%	5500万Cr グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ(ア)、東京・ルード246(似)
MRSSIFィション	MR !	140ps/8990rpm	17.2kgm/4503rpm	973%	49.5750* MRチャレンジ (ビ)
NSX Type R	MH	277ps/7000rpm	29 3kgm/5500rpm	1230kg	248 9257jCz
NSX type S Zero	MB	289ps/7130rpm	32.0kgm/5500rpm	1270kg	346 455 DC MRチャレンジ (ア)
R390 GT1 ロードカー	MB	357ps/5500rpm	91 (kgm/400)rpm	1180g	SERIE グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ (ブ)、グラン・バレー (数
PUF 3400S	MR	310ps/7000rpm	36 Skgm/5000rpm	1300ar	191.85万(2) ドイツ・ツーリングカー選手権 (ア)
PUF CTR2	4WD	521ps/9000rpm	89 7kgm/5000rpm	1380 g	955万Cr レース・オブ・ターボ・スポーツ (プ)
PUF RGT	BB	384os/7500rom	38.1kgm/5000rpm	1330 oc	40(万C) ボクサー・スピリット (ブ)
RX-7 Type RS	FB	291ps/6500rpm	33 lkgm/4500rpm	129 3 40	9445万07 米55萬千相 (ア)
RX-7 Type RZ	FR :	294cm/9500mm	33.4urm/4500rpm	1770kg	労政50 日本選手権 (ア)
RX-B	FR		24 7kgm/7500rpm	1200kg	
S2001	FR		22.0kgm/7500rpm		845万0: タイプR モーティング (ア)
84	4WD		40 8kgm/2000rpm.		9938(50: 9-U2h : hD7x= (7)
SLK 20コンプレッサー	FR		28.4kgm/2500rpm		1第275万0: レジェンド・オブ・シルバーアロー(ビ)
TT 18TO Z FO	4WD		28.4kgm/2500rpm		18 45万0: アクディTT・ツーリスト・トロフィー (ビ)、米国選手権 (ア)
XJ20 D-Fb-	MB		85 3kgm/4500rpm		
771	4WD		54 Skem/E500rpm		1250万() MRチャレンジ (ブ)、シアトル・100マイル (剤)
アルトワークス スズキスポーツ リミテッド	9WD		98om/400rom		188000 MRデヤレンジ (グ)、タアトル・100マイル (M) 3056万D 4WDチャレンジ (ビ)
インブレッサ セダン WRX STI	4WD		42 Skgm/4000rpm		79億万0: グランツーリスモ・オールスターズ (ブ)
インブレッサ セダン WRX STI Version VI			36 8kgm/4500rpm		78 85502 米田選手権 (ア)
インプレッサ ワゴン WRX STI Version VI	4WD		36 2ksm/4500rpm		72 875万07 日本選手權(ア)
ヴィッツ RS 15	FF.		14 4ccm/4000rpm		
10-t/190					第385万() ドデテレンジ(ビ)、ヴィッツ・レース(ビ)、アルテッツァ レース(ア)、ヴィッツ・レース(フ)
	MR	190ps/7000rpm			146 325万(2) 欧州選子権 (ア)、エリーゼ・トロフィー (ブ)
D₹□ SS	FR	330ps/9000rpm			33 875万〇 スターズ&ストライプス(ビ)
グリフィス 500	FR		48.3kgm/4000rpm		198 Q5万Q7 タスカン・チャレンジ (プ)
コブラ	FB		95.2kgm/3500rpm		1260万0: スパイダー&ロードスター (ブ)
サバンナ RX-7 アンフィニ III (PC)	FR		27 8kgm/4000rpm		80.75万0 80s スポーツカー・カップ (ピ)
シビック SR-II (EG)	PF		15.8kgm/7000rpm		47 225万Cr タイプ-R ミーティング (ビ)
シルピア K's (S13 1800tc)	FR		22 8kgm/4000rpm		47 IS万(2 FRチャレンジ (ビ)
スープラ RZ	FR		54 2kgm/3500rpm	1510a	
スカイライン GT-R V・スペック II (R34)	4WD		47 Bkgm/4500rpm		
スカイライン GT-R Vスペック II (R32)	4WO		39.9kgm/4500rpm		13) 5万口 グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ (ピ)
スピード 12	FR		88 4kgm/5500rpm	1053%	
スプリンター トレノ GT-APEX (AESS Type I)			15 8kgm/5000rpm		33 875万(2) サンデーカップ (ビ)
セリカ GT-FOUR (ST205)	4WD		30 Skgm/4000rpm		
セリカ SS-II	FF	188ps/7500rpm	18 2kgm/7000rpm	1143%	4925万0: アルテッツァ・レース (ビ)
セリカ SS-II (ST202)	FF	183ps/7900rpm	193kgm/5000rpm	1503°E	53.4万() アルテッツァ・レース (ビ)
ゾンタ C128	MR	551ps/5900rpm	76 3kgm/4000 pm	1250ag	881 I万C: レース・オブ・NAスポーツ (ブ)
2XE 400R	4WD	400ps/9500rpm	47.8kgm/4500rpm	1550kg	300万〇 レース・オブ・レッドエンブレム (ア)
ニスモ GT-R LM ロードカー (R33)	FR		37 8kgm/4560rpm		750万CFRチャレンジ (ブ)、シアトル・100マイル (樹)
ニッサン Z コンセプト	FR	277ps/9000rpm	32 3kgm/4000rpm	1329kg	750万cr グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ (ア)、IBライセンス・オールゴール
ニュービートル RSi	4WO	229ps/9000rpm	32 lkgm/3000rpm	1156kg	
パンキッシュ	FR	455ps/9500rpm	96 Skgm/9000rpm	1829ag	700万Cr ブリティッシュ・GTカー・カップ (プ)、IAライセンス・オールゴールド
ミニクーパー 13	FF	62ps/6000rpm	9 4utm/4000rpm	729kg	QIDSTIC ライトウェイト・スポーツカー・カップ (ビ)、欧州選手程 (ア)
Eラ TB-XX アヴァンツァート R	FF	64pe/6500rpm		700kg	
ユーノス ロードスター	FR		13 8kgm/9500rpm	94342	

#WO 2/4ps/800pm 35 Start/300pm 150pg 74 8550; ISUユーション・Eーディング (ビ)、日本選手様 (ア)

3 親大出力 電大トルグ 辛 重 売 値 1383g シサー Evolution VI GSR 316ps/6500rpm 42 0kgm/3000rpm 81.2万Cr グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ (ビ) 74.85万Cr 4Wロチャレンジ (7 ランサー Evolution VE GSR 4WE 42.4kgm/3000rpn 1403cs 1470g レガシィ 84 ブリッツェン AWE 290ps/9500rpm \$7,275万Cr ロードスター耐久 (別) 145ps/6500rpm 1030kg 17 lkgm/5000rp 1623cr (ま7万〇) スパイダーらロードスター(ビ)、8ライセンス・オールゴールド 54.4k/am/2500rpm 1230kg 833or 5000万Cr ライク・ザ・ウィンド (ブ)。達成率万分 8890s/9000rom 61.8kgm/8500rpm ARTA NSX JOTO MB 490ps/9200rpm 39.8ksm/7500rpm 1153ot 3125万Cr 全日本日丁選手権 (ア)、スペシャル・ステージ・ルート(1) (間) 449cs/7000rom 50.8kgm/4500rom 3450万Cr レジェンド・オブ・シルバー・アロー (ア 300cs/900rom 48.0kgm/4400rom 500万つ グランソーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ(ア)、東京・ルート246(階) WEST レッツォ シルビア JGTO 1150s 540kg 31さいCr ドリームカー・(プ)、フォーミュラGT (ブ)、グラン・バレー(樹)、スーバースピードウェイ~(物) MB 700os/13000rom 40.2uem/11500rom ACCISION トライアル・マウンテン耐久(四)、東京・ルート246(前)、耐久レース制料 801ps/14000rpm 43.2kgm/12500rpm 540kg 801ps/14000rpm 43.2kgm/12900rpm F094/S MB 540kg 8750万Cr ポリフォニーデジタル・カップ (プ)、達成率100% F686/M 939ps/12000rpm 57.0kgm/10900rpm 54)00 多ろうCr フォーミュラGT(プ)、ラグナセカー(所)、ミストラルー(所)、プロフェッショナルリーグ制取 F687/S 900ps/11500rpm 560kgm/11000rpm 540kg 28万万Cr フォーミュラGT(ブ)、シアトル・100マイル(配)、スペシャル・ステージ・ルート11(剤) F688/S 900ps/12000rpm 49.5kgm/10500rpm 540kg 3000万Cr フォーミュワGT (プ)、バッセージ・トゥ・コロッセオ (前)、ロードスター耐久 (前)、全レース制料 1878万0 ドリームカー・チャンピオンシップ (ア6 プ)、ミストラル・78ラップス (別) 260万0 グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ (プ) 575ps/8500rpm 49.5kgm/9000rpm 330kg 338kg 660ps/7500rpm 71.1kgm/8000rpm 5000万Cr グランターリスモ・オールスターズ (プ)、ドリームカー~ (プ)、ガリフォニーデジタル・カップ (プ) GT-ONE レースカー (TS020) 900kg 650ps/7000rpm 74.8kgm/4500rpm 900kg 5000万Cr グランツーリスモ・オールスターズ (プ) R390 GT1 LM レースカー 580ps/7500rpm 593kgm/9500rpm 1050km 185万(ご ドリームカー・チャンピオンシップ (ア)、東京・ルート266 (前) 594cs/9500rom 468kem/9500rom 1857ICT ドリームカー・チャンピオンシップ (ア)、トライアル・マウンデン部久(前) 1050km 802ps/8000rpm 800kam/3500rpm 296万に トライアル・マウンテン取名 (数) 303ps/5800rpm 750万Cr 全日本GT裏手様 (プ)、スペシャル・ステージ・ルート|| (附) SuperAutoBacs APEX MR-S JGT0 44.8ksm/4500rpm 1125kg 3750万Cr グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ (プ) 1320kg XJ220 レースカー 460ps/7500rpm 50 8kem/5000rpm 2BMISCT ドイツ・ツーリングカー選手権(ア) アストラッーリングカー(Opel Team Phoenia) 1000kg 1150kg MPSSGC アルテッツァ・レース(ア)、ヴィッツ・レース(ブ)、ラグナセカ・商久200(前) 605ps/8000rpm 62 4k/em/4000rpm 580ps/7500rpm 61 8ksenv/5000tpm 1150kg WASSCY ドリームカー・チャンピオンシップ (ア)、グラン・パレー (剤) 47.8kgm/4000rpm 1230kg 750万口 タヒチ・メイズ・E(ワ 875万つ スーパー・スペシャル・ルート5-11(ラ)、ラリーライセンス・オールゴールド インブレッサ ラリーカー Proto Type 305ps/6500rpm 47 8kgm/4500rpm 1230kg 424ps/8500rpm 44 8kgm/9000rpm 3000万C 欧州選手権 (ア)、バッセージ・トゥ・コロッセオ (樹) 2000万C ポリフェニーデジタル・カップ (ブ)、ラリーイベント制義 803kg エスケード Pikes Peak Version 987ps/8000ram 4WD 94 8kgm/9500rps 800kg #25502 9EF - X4X 304ps/5400rpm 49 Rusm/4000nom 1230kg 596ps/6500rpm 1150kg 5000万C/ ドリームカー・チャンピオンシップ (プ)、シアトル・100マイル (家)、親京タイムトライアリ表現 71 7kgm/3500rpm カストロール 無限 NSX JGTC 39.8kgm/7500rpm 1150kg 3325万〇 全日本は丁英子様(プ 480ne/9900mm 470ps/6000rpm 1100kg 33万万07 ヴィッツ・レース (フ 64 8kgm/4500rpm 601pe/7000rpm 1160ks 2500万07 米田原手権 (ア)、スペシャル・ステージ・ルート11 (別) 68 8kgm/4500rpm 455gs/11500ram 30.4kam/9000rom 1080kg 37507XCr グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ (プ) 3125万Cr 全日本ST房子権(ア).レース・オブ・レッドエンプレム(ブ)、ラグナセカ・耐久200(前) 468cs/9500rpm 69 8kgm/4500rpm 1100kg 304ps/9500rpm 51 8kgem/4000rpm 1233kg 780万0: ラリー・チャレンジ・11 (ラ 8550r スーパー・スペシャル・ルート5 (ラ) 299cs/8500rpm 253kem/7000rpm 960kg 790万〇 スーパースピードウェイ・150マイル (州) 290ps/7500rpm 30 4kem /5000rpm 1150kg 618pe/8500rpm 25回力Cr スーパースピードウェイ・190マイル (別)、達成率50% コルベットの別 68.3kgm/5000rpm 1139kg スプーン S2000 275ps/9000rpm 22 2kgm/8000rpm 1100kg 300万07 タイプボ ミーディン スプーン S2000 Race Car 275ps/9000rpm 1050kg 500万Cr スターズGストライプス (ア)、グラン・パレー (附) 217ps/9500rpm 16 2kgm/9500rpm 820kg PROTO: FRチャレンジ (ア スプリンタートレノ GT-APEX S.S. version 210ps/9500rpm 825kg 199ps/7500rpm 1140ks 50 8kgm/4000rpm 303pe/4900rpm 1200ks 76.3kgm/5000rpm 1150kg 3750万0: イタリアン・アバンギャルド (ブ)、バッセージ・トゥ・コロッセオ (階) 600ps/6600rpm 69.8kgm/5500rpm 1200sc 別西方D/ 全日本ST選手線 (プ)、たストラル・カラップス (新) 800cs/7000rom 43 3kmm/5000rpm 1129/sc 1290万0: バッセージ・トゥ・コロッセオ (後) 300cs/7000rom ンソーサード スープラGT JGTC 470gs/9000rpm 64.8kem/4500mm 1100er 32%万0/ 全日本ST孢子根 (ア トムス XS40 チェイサー 319ps/0500rpm 41.8kgm/2000rpm 1490% 1825万0: アルテッツァ・レース(7 スモスカイライン GT-R Rチューン (PG4) 4WD 458ps/7200rpm 48 3kgm/5200rpm 1560g 250万C: グランツーリスモ・オールスターズ (ア) スモ スカイライン GT-R Sチューン (R)2) 4WD 403ps/7200rpm 43 Bkgm/5200rpm 1500kg 20万円 NES スポーツカー・カップ 1875万0 ドイツ・ツーリングカー選手様(ア)、クリオ・トロフィー(プ) 27 4kgm/4500rpm 1173or 700万C グランツーリスモ・オールスターズ (プ)、Sライセンス・オールゴールド 68.8km/3500rpm 1150er 596ps/9500rpm 71.7kmm/2500rpm 7500万02 アマチュアリーグ利斯 ファルコン XRB レースカー 608ps/7500rpm 63-4ki/m/5500rpm 1150kg 3750万Cr スーパースピードウェイ・150マイル (数 4WD 204ps/6500rpm 52.8kgm/4000rpm 1230kg 875万Cr スモーキー・マウンテン・ブリー (ラ) NUXXXVIV = X E GT.R. ISTC 9625万07 全日本3T選手権 (ブ 505ps/6000rpm 1200kg 500万0: グランツーリスモ・オールスターズ (ア)、トライアル・マウンテン酢久(例 マインズ スカイライン GT-R-NI V-spec (RSI) 4WD 600ps/7500rpm 59.8k.gm/5500rpm 1343kg 300万Cr レース・オブ・ターボ・スポーツ (ア) 40.3kgm/5000rom 1210kg M25万Cr タイプ·R ヨーディング (ア MISS S2000 246ps/9000rpm 1240kg 1230or 7507fCr エボリューション・Eーティング(ア)、スモーキー・マウンデン・ラリーII(ラ) awn 3050s/8000rpm 51.8kem/3500rom BMJGCr 4WDチャレンジ (プ)、ラリー・オブ・アルプス-E (ラ) 51 8kgm/3500rpm 1230ks 3050s/8000rom 840cr 125万0 ドイツ・ツーリングカー選手機 (ア) 134ps/7000rpm 14 | kyen/\$000rpm MB 490ps/9200rpm イブリック NSX JSTC 398kgm/7500rpm 1150kg 31公万Cr グランツーリスモ・オールスターズ (ア) 31四万Cr 全日本ST選手様(ア) FR 468ps/5500rpm 59.8kgm/4500rpm 1100kg



地思してやろうと考えることも…。メラメラ商店前でヘアスタイルに悩んでいる男へ朝日 実際のイメージを与えてハケにしてみたり、髪の毛が薄い収長さんにヨウスケールを与えて ハゲにしてみたり…って、どれもハゲになる意地感じゃん! しまった、これではハゲマ

各ステーシをクリアするには、一定以上のキャプチャ 一&リリースをすればOKだが、データ欄を見るとイベ ント漏れが気になるよね。そこで今回の攻略は、序盤2 大ステージの全キャプチャー&リリースデータを公開し、 見て「こんなことができるのか!」というものがあった らぜひチャレンジしてほしい。ただし、ステージクリア



NAMES AND TRACES. Totto Cart a Total Lat

日本 日本 日本の日本でいる「小田田田」

SELVATERE.

ARTIFIC STR.

単級の例で称しかっている「意志」 無対もリモリニエッを「意志」

本語のオヤフ 交換でキャッチボールをしている「大部僚」

あいてみをックに過ぎるさがなでいる (月前

カフェの味の水上回りかっている「西田生

原力の何で乗り込みでいる「の意念ギ」と「個気性能」。

R&T++) fd-A<U4 [858] (402)

東京からチョット集れたところにいる「第17件」

□ 展展の意見に貼ってある時代選れ機のポスター** | 特別時間 (電気左の出土) のイメージ 原屋の意力に扱ってある時代節のポスター 女を活てお売を力んでいる「途早人」のイメー 待ち合わせのの「横振本数」[選択] あらり+登にある人が 電池原の何期

a smojukranegasocu a smoj

2 25-80E O RECOGNATION TO ○ 無見のがスター「用クハエール」のイメーツ 6) を円のボスター [※クスケール] のイル カ [ケンらメザー] が使っているペンチ

方 「投資分別」が記ているまれいのから 向 かぎ焼き木 「シャシ川」のイメージ ら 公園の表写明になってある意味をかまえる 物 公園の表写明になってある意味をかまえる 8 公園内では、 10 公園内をよっているフジコン 「みを信用」の食中であるしまれたが 20 高麗公路

2 (SHe) our last) 19 日本の市会 10 日 ○ お確心的 は、気べ気度のカレー度 ・・・・・ is ABR A

13 「株党をイ」の他っている常気用のイメート 日 東京の東京教育をしている「小田本子」と「神女士 (株) (京年) または「我在」 (株) 公園で展展できなどかる「長田田田 第一個の関係を表現しましている「外国日日 第一個の関係を表現しましているから

(N) 26C+8 [B982] (SZ) Se [2] (20) (200) 20 被毒塩 20 被毒塩

DO AM-PHAROMY? **東部の日にいる「京田ケンタ」(9年** 26 日日 日 マノブ中の5 8時にらいかり現れる「秋美 日 交易にいる「集中終退」の名前(音楽の称 品 高い部の「アルクミス・オトウ」 秋二書に

| 報を見っている | 実現テンタ | |アランロ原の数でもまがなくなった「大門事代! /タショ南の間では近年でなった「大田寺内」 から上海の内ではませっていた。「大田寺内」での 2巻には、「田寺内町」 パタ立場って田寺内「田市市」を 「パタン等って田寺内「田市市」を 「田田ヤマンの市「田市」は同じて「円金」に 海のエネの衛町市ので、田田市では「円金」に 「田田中マンの市「田市」に対して「円金」に 「田田中マンの市「田市」に対して「円金」に 「田田中の一大田市」に対して「円金」に Starting to a to [Role action to the lamits] 次 日本 第一条のでいるピアス 「 ※ 別点 は 連接の目前にある「影響のイ」の写真集 東大型の様で「横型から」の丁が見及ている「内型サダメ 20日 電気用の前にから「日料ナダメ」 3.40 [74+13·98

のオチだけは伏せてあるぞ。



ここで落とし物を探している。 女性(星野ミミ子)には、ピア スを探してキャブチャーし、リ リースするだけで良いのだが、

そのピアスが非常に見つけにく い。 彼女の足下近辺をめいっぱ ▲▶彼女の足下近辺をスーム いズームすることでどうにか見 イ

アスを発見。ウルート つかるが、ここまでよらなくち えーちっちぇ~(苦笑) ! ゃいけないとは…。

Pick up! そは屋の出前(バイクに乗った

側壁富士夫) が、届け先を探して 右往左往している。「田中さん」を 探しているようだが……。 じつは 田中さんとは、交番にいる巡査さ んだったりする!



4返産の胸の辺りをズール

イン。「田中」と書いてある

STAGE2のポイント! スームインを多用すべし

例が年の河さが扱いないとさ 例った曲が入れてあるパケツ・ カプトムシに似たカナブン 52752 7908 (EX) 9820 (B) ANGE (TRAGO 水の間から出ているハート 採れている水

EACUSTLESS TO SEE Theory omposically area

D 影像のある改善 O[[で]]、逆の根で込みなど No 「青星車用」のイメージ 15 「井沙太一」が出っているパナナ 15 「島辺島市」(由子にパテナのピンパックが別 15 「島辺島市」(由子にパラナのピンパックが別 日 「島河南市」かれに引ったかってL 日 「島千文」が食べているボップコー HOTOXCO C

20 見るからに集せしい集キノコ 20 切り他の切り口(を報) 20 ログハウスのイメージ 24 第04メージ 日 水に食みでいるシンゴ 出 書い名 ガンス ゴクラクテョウ 7

20: ライリル 20: までかして505を出している「他国職大」 20: までのローブウェイののこいをカップル 20: 人・論でもいい。 及り ・ 食べかは切やで理解している「他原理士」 ・ 在のやで連絡している「他原理士」 ・ 用しるで「あっち」 あしなべ[2-5] ハンモック

20 本市田 四 歌を行っている集団の「ターボー」 20 クーラーボックスに入っている場 n encastrations

20 だストを書いている「カンヤナラ」も「昭和ない x (xn)evir; ●「キッチ」が流してしまったジュース ● Macan から使れてきのぎエムスリの SCOOLINE (STRO)

今までの応用

ラまでの心用。 を生かそう!! ^

次のステージは「な

物絡みのイベントが数

かよし勤物関」で、動

多くあるぞ! ズーム

インやコンボなど、今

までの技の応用が試さ

思いつく限りのことを 実践してみよう!

れるステージなので.

PERM (77) を目標とつか(出す) ボートに対象がしている (対象之) (表) エアへ続く まで見がをしている (対象大力を) ボートの上にいる (対象大力を)

** HANGE BUT LA THE PER COTON WESTERN TUR FARM

つくれんぼで「水野田」を探している「水野田」 (AMPL) is (AMPL) (RECESS) パーベキューで扱い上がっている「美味」一定のド

英語をプロリ(数) 「英語をプロリ(数) 李明整位] (自じい キャンプ係の管理人 ※17へ担く

「田平土」

パードフォッチングをしている「麻田麻木」

STATES LAND A PARKET ACCODOMICABLITAN SARRA ハンセックのそのこいか 「日本写出子

RESTRICTION TO THE PROPERTY OF ラーダー (教を使っている事項ののより)

カバ

(Lebbra)



イベントコンボの基本形

イヘントコンボでコンプリ

に、一門學家がカレーを作 ろうとしているイベントが ある。ここで、会持ち家の カレー粉をリリースしたあ と、後片づけ(面洗い)が始 まる。そのおと、IIIのイメ

一ジをリリースすると無事 イベントが終わる。 これは コンボの簡単な一例だ。

せないと様片づけは始まらない

ンプ協には移りだくさん

左のデータを見てもわかるとおり、

バードウォッチングをしている意羽像 吉に何をリリースするかで7つのイベ ントが発生。すべてクリアするには運 が必要ががチャレンジする価値です。



水上やす子と昭和るい絡みのイベン トでポエムを流すというものがある。 ここで昭和が飲み干したビンのイメー ジを氷上に与えると、ビンにポエムを 入れて川へ流す。このポエムを小枝内 にキャプチャー&リリースするとポエ

ムを拾って読み、実数な笑顔を作る。

87

▶ V5.800 ▶ SCE



蚊の長い変もいよいよ本格化。今回 は、ケーム中盤にあたるステージ7ヵ ら、山田家の人々とのバトルが頂点を 迎える終盤戦までを一気に攻略してい 序盤こそまだ穏やかだった 「吸血ライフ」だが、ここからは少し も無の抜けない、し刻なバトルが待ち

受けている。とくに、終盤般は人間の 恐ろしさを存分に見せつけられるはす なので、心してかかろう。





証疑が近すぎると健一に気づかれてしまうぞ。



煙とオヤジの複合攻撃は

このステージでは健一の周囲を蚊取り線音が取り回んでいる。 さらに、エアコンの関が蚊取り線器の煙を流すので容易に近づ くことはできない。級血ポイントは健一が唇に触れたあとに表



◆本バトルではオヤジを煙の絵 すように、上手に誘導しよう。



右

アイテムは逃さず回収しよう!

後平板になってくると頻繁にパトルが発生するうえ 蚊取り線管などのトラップも増えてくる。序盤のうち にできるかぎりハートリングを集め、蚊の耐大ライフ 数を上げておかないと思り切るのは罪しいぞ。また、 EXタンクや食べ物もしっかり回収しておくこと。ア イテムの具体的な効果は、福外を参照してほしい。









このステージのターゲットは、展売の友人 きしか表示されないので覚えておこう。そし である特徴。最初の段率では4つの保血ボイ

ントが用意されているが、そのうち音中と解 国に関しては、練客が部屋の各所で立ち止ま ったときに表示されるので問題はない。だが 塩のポイントは部屋の中央に立ち止まったと

て、4つのポイントで吸い終わると締ぎが制 鎖を落とし、四つんばいになって室内を回り 出す。こうなったらテレビの前付近で待ち横 え、彼女が止まったときに表示される。まぶ



Xタンク(2)



たのポイントへ突入しよう。



88

山田家の人々とのタイマン3番勝負!!

蚊の被害が一向に収まらない山田家。そんな状 型のなか、彼らは蚊に対し全面対決を決定する! ここからはバトルがメインの、激しいステージが 続くことになる。クリア方法も少々異なっている ので、まずは右のカコミを見てほしい。生半可な



きないので 蚊のライフ数 は十分上げて おこう。

▲壁や保に当た ってもダメーシ を挙げるぞり

吸血までの

道のりは長くツライ!

クリア条件は今までと同様 一定間の面を吸うこと。だが 肝心の吸血ポイントを表示させ るには、以下の手順を訴えなく てはならない。なお、吸血ボイ ントは3ステージとも1つだけ がが、瞬向間が多く複数回の語 血が必要になるはずだ。





▲まずは、従来どおりすべてのリラ ックスポイントを吹く。



▲人間が必収技を放とうとした 調問に表示される黄色い気給ポ ▲一気に現血。全速力で吸 イントを攻撃! 成功したら…。 いまくるのだ!







最初の相手はカネヨ。以時のステージに比 べるとまだ楽なので、ここでコツをつかんで おくといいだろう。このステージで注意すべ きは、際に表示される気能ポイント。カネヨ は枝を出す際に前かがみになるので、無外に 攻撃しにくいのだ。ポイントよりやや下に位 置し、体に当たらないように接近しよう。な お、部屋の中央には海ガスが流れているので、 できるだけ部屋の間で執うといいぞ。ただし、 攻撃を受けて攻っ飛行 オらに復わ離に当た って追加ダメージをもらわないように!





奈は穀虫剤だけでなく、格質系の技も徒 う。不用意に近づくと攻撃を受け、さらに床 や壁に当たって大ダメージをもらう恐れがあ る。常に一定の距離を保ちながら取うように しよう。また、注意すべきは棚のリラックス ポイント。誠奈に取らず、人間は蚊に対し正 面を向いてくる傾向があるので、後方へ回り 込むのが奪しい。なのでできるだけ早めに交 いておけば、後々パトルが楽になるのだ。気 抑ポイントは際にあるので、 やや上から収入





ハートリング(20)



くので、触れていたほうが安全だ。

・・ 販絶ポイント

ŧ

最凶の敵!! 健一の必殺技は撃たせるな!! 全ステージ中級難防の、健一とのバ トル。彼の必殺技は威力が高く、壁な どもすり抜けるので確実に阻避するの は難しい。最大の抵抗策は撃たれる前 に気絶させることだ。そこで、まずは 背中のポイントを突き、次に正面を攻

物。そうすれば必殺技を出そうとする ときに出現する気能ポイントを狙いや すくなるチ。なお、このステージで取 るべきアイテムはEXタンクのみ。ハ ートリングは、余裕があるときだけ集

めるようにしよう。

益

をためて、両手で

一気に対つ枝。ダ メージは最大でハ ート2つ分くらい 大きく弧を描くよ うに動きながら同

ケンイチ・ザ・イリュージョン ◀最大でハ



物場での毎日は、都会で使れたココロをうるおしてくれる実施ライフです。お望さん お得さん、ワタンの状態はこんなに大きくなりました! 年も最大なサイズのミルクを出 してくれるし、にわとりも大も馬もみんな元気。町の人にも気配りを忘れずに、季節ごと の付け組けに欠かしません。たがしかし、電源を落とせばそこは現実。コンクリート鉄真での毎日が待ってます……ある。このままいつまでも数操生法を送りたい…!(シルキー)

る牧場ライフへレッツゴー!!



キミの牧場ライフを楽しいものにするために、3 つの基本要素を押さえておこう。まず、町の人との おつき合いを円滑にすること。1人で黙々と農作業 にはげむだけでは、楽飯なイベントを体験すること はできないのだ。折を見て話しかけたり、プレゼン トをあげたり、積極的に関わっていこう。また、農 作業、動物の世話で大事なことは「毎日きちんと阿 倒を見る」こと。作物も動物も、キミがちゃんと愛 情を持ってかわいがってあげれば、網待に応えて大

最初はなかなかうち とけて際せないけど、 こちら側から ドンドン 関わっていれば、Fの 人もみな心を聞いてく れる。育てた作物を贈 れば、さらに観密度が アップ! 各キャラに は好きなものがあるの で右ページ下の表を参

考にしてほしい。



をプレゼント! 自分の何で 育てた作物はもっと喜ばれる

作物の種をまく場合、雨期を外すこ とが大事。両期に出いてしまうと、極 が雨で流されてしまう可能性があるの た。当然翌日の天気予報もチェックレ

よう。水やりは毎日欠かさないように 忘れると実がなるのが遅れたり、最悪、 枯れてしまったりするぞ。実がなるま での日数は、作物によって異なる。

生き物である動物を飼うには、細心 の注意が必要だ。毎日きちんと西間を 最悪の場合死んでしまったりする。動 ろ悪影響が多いので注意しよう。

物が死んでしまうと、動物を死なせる 思い牧場主だと悪い評判が立って、町 見なければ動物たちは病気になったり、 の人たちとの類密度も下がる。いろい













作物は、実がなるまでに日: トやバンの家は1つの株から 数がかかるものほど高値で売 何度が実を採ることができる ることができる。また、トマニので、結果的にお得がぞ。

62	200			
-	出荷物	価格	出荷物	価格
	ジャガイモ	60	ベリーベリーの実	10
	トマト	80	クランベリーの実	20
	トウモロコシ	120	ブルーベリーの実	30
	バンの実	100	クルミ	20
	89	50	キノコ	50
	ミルクS	150	湯月草の実	20
	ミルクM	200	ハーブ	10
	ミルクレ	300	张章	50
	ミルクG	400	かさい角	50
	ヨークルト	350	中くらいの魚	80
	チーズ	500	大きい魚	120
	特製チーズ	600	鳎	40
	ベリーベリージャム	80	絲石	60
	クランベリージャム	100	ブルーロック	90
	ブルーベリージャム	150	レアメタル	180
	ミックスジャム	80	ムーンライトストーン	100
	ムーンドロップ草	10	石灰石	40
	ピンクミントキャット草	30	奨草(ボンタタの根)	80

にわとり、牛はカザンの牧: いるので、好きなほうを選ば

場で買うことができる。牛は 牧草がエサになるので心配な いが、にわとりは専用のエサ が必要た。また、大は2種類

う。周はカザンの牧場でアル バイトをガンガンこなせば特 別イベントが発生し、もらう ことができる。 牧場でもらう カサンの牧場のアルバイトで、馬た

ちと親しくなれば、特別イベントで馬

見くなったところを捕まえよう 牧場にあるエサ入れに毎日エサをあ げておくと、犬が遊ひにやってくる。







報 牧場で買って育て 羽飼えば、生んでくれた卵からに わとりをどんどん場やすことができる。

同時に囲える数は6羽まで。余った卵 はお店に売る うにしよう。









当表にあるもの以外の組み合わせは、すべて失敗料理



山で採れる季節ごとの食べも のに、自分で育てた作物などな ど、料理できる食材はなんとも 自宮だ。毎日の作業の合い際に、 手料理を作る楽しみをぜり味わ ってみよう。できた料理を食べ て体力回復できることはもちろ ん、お店に売ったり、町の人に 贈ったりすることができる。 料理性りにチャレンジしたい

山に住んでいるサラのお父さん (大工さん)に、台所の政策をお 願いしよう。台所には、おまけ でトイレとお気呂までついてく る。均理ができる道具はオープ ン、なべ、フライバンと3種類 あり、食材の組み合わせによっ てできあがる非形が異なる。お かしな組み合わせをしてしまう と、失敬的研じなってしまうの





ŕ	という人は、まずお金をためて、	要注意。	総み合わせるもの	できあがる料理
ь	(03.04.WZ.5.0	TARAKTINI	卵+ミルク (どれでも)	ブレーンオムレツ
賃	組み合わせるもの	できあがる料理	ガナテーズ	チーズオムレツ
	彩 (1個でOK)	物で領	卸+ジャガイモ	具オムレツ
	ベリーベリーの事×3	ベリーベリージャム	粉+トウモロコシ	具オムレツ
	クランベリーの実×3	クランベリージャム	粉+パンの実	具オムレツ
	ブルーベリーのま×3	ベリーベリージャム	別+トマト	具オムレツ
	2 種類以上の水の害を入れた場合	ミックスジャム	卵+ベリーベリーの実	フルーツオムレツ
	すべてのミルク (1つで0K)	ホットミルク	第十クランベリーの実	フルーツオムレツ
	∃JJ-2 (8×3/M×2/L×1)	テーズ	卵+ブルーベリーの実	フルーツオムレツ
	ヨルク (FIRのなかにほが入っていた場合)	特別チーズ	等ナクル三	具オムレツ
	3167 (8×2/M×1)	ヨーグルト	卵+キノコ	見オムレツ
	ミルク+ジャガイモ	ボタージュ	卵+混丹草の実	具オムレツ
	3ルク+トウモロコシ	コーンスープ	フ 卵+ハーブ	具オムレツ
	ミルクナトマト	トマトスープ	ラ 印+凝草	具オムレツ
	3ルク+キノコ	キノコスープ	√ 卵+魚 (どれでも)	飲料理
	魚(どれでも)+トマト	ブイヤベース	魚 (1匹でOK)	銀料課
	部+3ルク (どれでも)	ブリン	魚 (どれでも) ナトマト	奈利理
	親+Eルク (どれでも) +ベリーベリーの実	プリン	魚+ジャガイモ	無料理
	図+3ルケ(どれでも)+クランベリーの実	プリン	魚 (どれでも) +トウモロコシ	型料像
	第十タルク (どれでも) ナブルーベリーの事	プリン	魚(どれでも)+バンの実	魚料理
1	割+バンの第十ミルク	ケーキ	魚 (どれでも) +クルミ	#1212
	大角+ハーフ	9.612-68-5	魚 (どれでも) ナキノコ	炮料理
5	3 川ク(どれでも)+バンの事+チーズ	チーズケーキ	魚 (どれでも) +ハーブ	外科理
	ミルク (どれでも) +/(ンの実+特別チーズ	話知チーズケーキ	魚 (どれでも) +変草	無料理
	3ルク (どれでも) +バンの第十ペリー課 (何でも)	フルーツケーキ	大会+ハーブ+ミルク	スペシャル曲料理
	原+パンの家+はちみつ	ハニーケーキ	第十ミルク (どれでも) ナバンの実	ホットケーキ
	数十パンの家+ヨーグルト	ヨーグルトケーキ	ふりふわパン+トマト	サンドイッチ
		8395	ふわふわ/(ン+部	サンドイッチ
-	W (Tacon)		0.4	

の人に気に入ってもらえるものは!?

をあげるべきか悩んだことはないかな? で

▼女の子はフル 町の人にブレ #SEEST ゼントしたいと 思ったとき、何 きれば、気に入ってもらえるものを贈りたい。 ということで、以下の表を参考にしてほしい。



嫌いなもの

並/失敗料理/飼心事

量/失敗科理

▲部は悪にでも悪は not.

Contract of the Contract of th	
100 お後寸を	
A STATE OF THE STA	
	1 // 400

作物や卵、ミルクを売っ たお金で、住んている家を 地路することができる。お 混品+トイレー神経の具類 がついたデラックスな台所

tw

tete

24.1

TH

を地帯するには8000G、か

かせいだお金でさらに住みやすく!

▼犬にも、専用の小優 を。ちなみに雨の日は 自分の家に入れてあけ ないと検索になるぞ。

い大のための大小優には5000G る。とちらも毎日の暮らしにうる を与えてくれるだけに、がんばっ せいで、ぜひ物築しよう。	さんたちに頼めば、あっという間に地談して もらえるのだ。	20x-7674(>t>7

草/飼い葉 /例に項 草/粉/業 大売其角/組 30 草/失败料理/例心室 88年3年/統石町 草/失放料理 /失敗和理/劉心傑 甘いもの/ケーキ 第/チーズ 草/失枚料理/飼い雲 ティム ウォール 華/失敗料理

特製チーズ/特製チーズケーキ バジル デビット エボニ・ 薬草/ハーブ /李改石門 草/失敗料理/買い選 草/矢放料理/飼い器 草/矢放料理/飼い器 キノコ 草/失数料理/何い常

ルーンが経営する道具屋さんは、農作業に 役立つ道具はもちろんのこと、特別イベント を進めるために必要なアイテムを売っている ことがある。悪作業を効率よくさせ る「スーパーカマ」や、牛を飼った 場合に必要な「ブラシ」や「乳しぼ り拠」などのほかに、魚がよく釣れ る (かもしれない!?) 「スーパー約

り竿」などがあるぞ。





「ストーリーモード」2周目突入! クリアのためのポイントをチェック!!

「ストーリーモード」を1回クリアすると ボルボ郷の2周目と、ブチカが管理人とな るステージが出現する。今回は、それぞれ の2周目までの顧問ステージを解説すると ともに、イヤーな特性を持つ住人も紹介。 まずは、下の写真で配置の基本を覚えよう。

▶MG(1ブロック)、男際窓び接続ケーブル対応

住人を横1列に1 マス分あけて配置。 この配置だと住人

▶ストレス系化人 の配置パターンそ の2、毎直が時に ない住人は、縦1

の11人は、周囲の住人を状態異常にしたり ス爆発時に周囲の部屋を攻撃(爆発&火災発生)する住 一方的に攻撃したり、爆発するときに道づれにしたり まるで犯罪5 (ファイブ) のような特性を持つ彼ら 大活躍が見込める! 節の中心から · 编元 : 故-战略、火一火災、 赤·小原原の、各 HIM & SERVED の部屋に与える。

プチカ総2周目●35部原作る

造場意高し! 住人の記憶しだいで一発理店も!

- ジをワンポイント攻略

開始直後のベストな初期配割を紹介しておく。なお、その 傾配置で部置数を寄げ!

とれば、犯罪5を「病気」に

薬は他い方しだいなのか

建筑器部

プチカ銅2周目●12階に5舷原作る ・歯線の能費で最適クリア! まずは、超記期で 11階まで部屋を積み 上げる (総配置の代 でも可)。その後、 12階に模配置で4部 図 (5部屋) 作ろう。

マップの指帽が狭いうえ、変 注意住人(住人リスト参照)が

多数登場するため、油断してい ると船ゲームーオーバーに、 はいえ、エニマックなどで、相 第5の部屋をまとめて爆発させ ことを狙っていけば、ビンチ からの一発逆転も可能なのだ。

のエニマックを犯罪5の隣

10年5年コンパリ909

2回目からはマップが終長に変化し、緊急物 もアップ。このマップで部屋数を稼ぐには、1 16 PH 25

ボスは全キャラ中で 唯一、マヒ攻撃を仕掛 けてくる。「マヒ」に なった住人を入れ替え つつ、素早く倒そう。 さんやピエリが海径 料に発生させる「火災」 で攻撃する手もアリだ

ボルボ編1&2周目●30個原作る プチカ編1&2周日 @3586原作る

> !的消雨ポーナスを囲え! 初期からいる住人を2年間住

まわせ、そのボーナス会2,000ト

エレベー ター設置 …エレベー クー撤去

この形にい

攻略ステーション

プロンピースマンション o (本)馬金 片反を収録

大学を行う 45は7月19日発売予定(**熱売海)



図 電撃PlayStation&電撃G'sマガジン特別編集 定価:本体1,200円+税 7月26日発売

求めください。 の約1:11直接放金)毎 版の3-62607568 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。

さまざまなパーツを組み合わせることで、パンツァー レーム(以下、PF)と呼ばれるロボットを作って殴う。 「J-PHOENIX」。今回は、ストーリーモードを最 終ステージまでワンポイント攻略していくぞ。また、以前 に紹介したアポロンとありず、2体のPFの入手条件が判 明したので、その入手方法も合わせて紹介しよう。



=161

いよいよ発売された J-PHOENIX, 今回は、一気に最終 ステージ+隠しステ ージの攻略と、隠し パーツの入手条件を お届け!!

ストーリーモードをプレイするだけで は登場しない、レアパーツの存在が判断 したぞ。入手できるパーツは、PFのフ

リーモードを20話きでクリアは

アルサレア第2研究所の地下から発見され た謎の様体、動動団物がほかのPFとは大き く異なり、人型の顕部や獅子型の胸部を持っ ている。その性能は、ジャンプカや歩行速度 こそ低いものの、敵の攻撃を受け止められる だけの強靭な装甲と耐久力を誇っている。ま た、敵との距離に合わせて使

える強力な武装が揃っている ぞ。遠距離の敵には肩のガト リングでけん制、中質粒の敵 はカイザーナックルで吹き飛 ばし、接近した敵は、X・ハ

ンマーでたたきつぶそう! 巨大な質量で敵のPF をたたきつぶす超重兵器。 その質量の高さから、





メイドの外見をした女性型 PF。一見軽量型に思えるフ オルムから、高機動性が期待 されるが、実際はその複動力 よりも並のPFをはるかにし のぐ防御力に驚かされる。ア シッドスプレーで敵をけん制

しながら近づき、デッキブラ シの一撃をたたき込め!!



その入手条件を公開するぞ。 目に反して強力なF 20話をクリアしてからカスタムPFで西 提新りをし、50役以上撃墜、フレーム一武

レーム(ヘッド・メイン・アーム・レッ

グ)が2体分と武器が3種類だ。以下で、

無数の職の泡で敵を攻撃 しかし、射程距離が短いの 接近する必要がある。 LIC





30	
Υ .	
4	MF622
2	
?	
2	WES
î.	
2	
ž.	
ů.	

2-2	-	2	3	
	-	RY	I-	JEBRSUA!
		XI		JFB635
	-	FI		.FEEE
		RI	-	JFIII ISS
		ロランチャー	カタナ/90	SMG/SPR
	-	ウイング	モーターキャノン	ガトリング
-9-	-	ヌザ		-
	-	-	オイガス	オガム/オグマ
	-		プラトー	シラー
	-	エンケラ	-	テレストバディオ・
	うルク	-	-	-
208	-	トリクラフ		-
-9-	-	24-02	-	ストリーボク

	6	. 7	8	9
P	ヤシャノロキ	タルカス	JP .	JB
	ヤシャ	911/02/04	JP	497
	ヤジャ	日年	JP/JB	タルカス/イリ
	40P	ヤシャ	JP	タルカス
	レーザービストル	パズーカ	レーザースピア	-
	MLRS	2/1/9-/CKB	レールキャノン	-
	ルーフ	マクリル	ディアン	ゴヴニュ
			ヴァハノガアン	ヴァIVG
	テオフィルス	マクロリクス	ジャンサン	フセントレド
ą.	ヘレーネ	フェーベ		DRVプレスト
-	All.	==0L	15/1/44	1-

900x

NS 10 22-2	- 11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Track	JG	ヴェタール	JO	サーマルヘッド	ライトヘッド	サイト強化ヘッド	オードリー	ロック機能へっド	世ピーマド	-	-
342	UB/UB	ヴェタール	-	JC	ライトガード	-	オードリー	サーマルガード		-	-
rd−u		ヴェダールルB	JC	-	-	-	オードリー	ryra			-
Die 7	DF	ブェターJIVJB	70,0	JOUG	-	-	オードリー/約1.1	-	スリッド	-	
J989	クラブ	バイルバンカー	FM/カタール	KK/Lマシンガン	18/しカタール	バンツァーショレック	パスターランチャー	-	レディーレイビア	-	ミチザネ
MAN	-	9C/88/FK	AAFETYAL	キャノンパミドルフレア	男PF主サイル	次がお発性	-	=771/7/77-7/7	-		-
リュネレーター	-	-	999H	-	242	-	ルーフX	アン	ティアし	-	
2-29-	-	25	オイガスンオガムSP	(m)	-	ポアン 122	-	-	オグマル	-	-
	-	シラー2/オフィル		2092	-	ジャンロ		-	99-3	プラトーW	
	ヘレースのこでんか	-	-	-	フェーベα	1 41	エンタラA	-	-	-	-
	IN KORYONGE		-	ラルサミ	-	-		ラルセリ	-	-	-
Wa-anak	ルエヴィト	Vario + House	VV/UグラフQ	-	-	054×88	-	エヴィトH		-	-
レックラーター	オルス		ベルーン2/82	-	ALL ACK	ヴォ−ロス β	ターンボクロ	-	-		-
	19/20	_	1 / 979	1194/70	D. Landelle				_		12

ステージ10をクリアすると、ハ イバーモード (以下、HM) が使 えるようになる。HMを発動する ためには「すべてのパーツが規格 どおりの装備になっている」「フ レームが4種類同じもので揃って いる」「BUBM稼働率が限界域 を突破している」のいすれかの条 件が振わなければならない。HM を発動すると、一定時間すべての 能力が大幅に強化される。しかし、 発動前後にスキがあるので、使う ときは敵との距離に注意!



2 発動硬直時間は短いほどよい ③ 発動時間は長いほどよい







電撃攻略班の知力を結集 げたPFがこれだ! BURM稼働率 も310%と高く、さらにHMも非常に 高性能となっている。HM発動時は、 敵の攻撃を食らっても、ほとんどダン ージを受けないぞ。

160 100	1 - 9 8
19K	アルサレアGS
メイン	アルサレアGS
アーム	Jブラスター
レッグ	アポロン
左手兵器	ショットガン
右手兵族	ショットガン
左两兵35	ウイング

ジェネレー	- ダー ディアン
ブースター	- ヴァハG
WCB	プラトー
レーダー	ヘレーネ
アーマー	ウルク
パワーコニ	ット、トリグラフ
レッグモー	ター ダージボグ
10/4/18/2	1.49

まだまだあるほ 「全21のステージをグリアしたら、すべての

ツが開発可能になっている」と、思いがちだが、 ここで開発状況原面を表示させてみよう。なんと まだまだ開発プランが提案されていないマー 無数にあることが確認できるのだ」とくいう は、上で紹介した以外にも、まだまだパーツが語 されている可能性がある。その入事条件は現在の ところ不明だが、資金稼ぎのためにシナリオモー ドをプレイすれば、何かがわかをかも!?





いき、特徴にそってきゅうコ ン形式でこなしていくストー リーモード。ヴァリ▲が大型 P F であるギガンE ーム(以下、GF) を実戦投 入したため、戦争は激化の一

共同にひき参考。11至から最 結話言でをワンポイント攻略 していくぞ。後半は決められ た時間緩い続けなければなら ないミッションが多いので、 キミの絵が試されるぞ。

20ステージをクリアするとこんなオマケが!

通常の20ステージをクリアすると なんとオマケステージの21部が出現 するぞ。このオマケステージは、新 たなキャラも登場する個外細のよう なもの。なお、オマケステージでは 自分の使う機体はカスタマイズがで きない! しかも登場する敵はかつ て主人公たちを苦しめた労働タルカ ス。苦椒は必至だ!!





第11話。シャトルベースを死守せよ!

の攻撃を防ぎきろう! シャトル発射末での3分間、高 の攻撃からシャトルを守りきらな ければならない。だが、敵は無限 に出現するので、シャトルがダメ 一ジを受けないように、速攻で破 壊していこう。シャトルの裏倒に 敵が回り込んでいることが多いの で思辺をまんべんなく警備!



トルに近い場合から何

第12計。ミサイル衛星侵入作戦 敵を全滅させよう!

ミサイル衛星の奥に時限爆弾を仕掛け スミッション、時間傾従を19間1.た布と は、制限時間内にスタート地点に戻らな ければならないので、目標地点に向かう 途中で、敵のPFを先に全滅させておい





が13 話。ミラムーン空輸部隊奪還作戦 足場を確認しながら攻撃!

9話と同じく空中での戦闘のみ。 バスターランチャー(BR)や砲台は 同じ飛行機に飛び乗って攻撃すれば



207歳章 71,000 OK。酸PFと概うときは、やはり 飛行機の上で狙撃するのが安全かつ 確実だ。無理に空中で戦うと、敵の 攻撃を受けて落下してしまうぞ。 ▼空中級を挑むのであれば、経落しないためにも敵 より高い位置から攻撃するように、

出现数 88×2 28×5 XIX3



加工法が、加工無援の恐怖

カスタマイズで楽勝! 味方が酸になってしまうのだが、 あせることはない。味方と言って も、JファーとJファー・カスタ ムのみ。武装もレーザーソードや サブマシンガンといった基本的な 装備ばかりだ。ここまでにしっか りとカスタマイズしていれば、ま す敗れることはないだろう。



第15歳 グリュウ、再び!! 出現数 ヌエ×3 ヤシャ× グリア資金 78,000

害物を壁にして、敵の攻撃 序盤はヌエ3機と戦うことになる 封じ込めよう



・総面物の様から他の様子をうかがいつつ 攻撃していくようにしよう。



第16計 血に染まる天使 嘉距離からの射撃で倒せ!

最初に戦うのは、またも味方の Jファー。ビームソードを食らわ ないように連節器からの射撃を行 えば簡単に倒せるぞ。問題は、そ のあとのオードリーだ。 スピード が迷いうえに、耐久力も高いため 苦戦する。ただ、射撃武器がレー ザービストルなので、遠距離での 攻撃力は決して高くない。あらか じめ、自分の機体の運動性を高く なるようにカスタマイズして、バ ックダッシュしながら射撃すれば、 楽に倒せるぞ!



第17点 潜入! 基地爆発O秒前! 200 85,000

短い時間で素早く脱出! 第12話商楼、 数基地内部に侵入し、 今度は基地内部に設置されたジェネ レーターを3機破壊することが目標。 もちろん、ジェネレーターの破壊後 は基地からの脱出がクリア条件とな る。そこで、あらかじめ3機のジェ ネレーターを破壊する前に、敵を全 ▼これがターケットのジェネレーター。通常 攻撃で破壊可能、3機すべてを探し出して破



滅させておこう。狭い屋内での戦闘 なので、地上での歩行速度や、設回 性能に特化した機体をカスタマイズ しておいたほうが、戦闘が領単にな るぞ。ちなみに、今回の制限時間は 2分間と、12話よりも短くなってい るので、マップを見ながらあわてす 確実に進み脱出しよう。



料が提供わらばすず 事後から物験なわるを

第18計 鋼鉄の雨作戦

まずはGFから片付ける!

2分間生き残ればクリアとなる。一見間 継そうに見えるのだが、このマップにはな んと、8話ボスのゼクルヴがいるのだ。8 話と異なり地形が若干複雑なため、テレボ ートされると、見失いやすい。幸いなこと に、ヌエと異なり1機だけなので、ますは こいつから片付けてしまおう。開始と同時

戦い続けよう。 すると、アイ リたちが勝手 にゼクルヴを 倒してくれる。 安全にクリア したいならば

任せてしまう

のも手だ。



見失わないように。あとはミサイル撃墜

DEGWCS#Shit, JUNES

出現数ゼクルウ×1 ヌエ×





フェンナの演説 HERRI RIXER DEXE **ツ7保全 90,000**



このミッションの制限時間は9 分とかなり長い。正面から戦うと 撃破される危険性があるのでビル の上で待稜しよう。殿は高いとこ ろには登ってきにくいので、こう すればダメージを受けにくい。あ とは、レーダーを見ながら敵が登 ってきたときだけ攻撃すればいい。





020歳 アルサレア戦役

全力で敵の攻撃を同避! 最終決戦になって、敵はいよい よ新型PFを投入してくる。移動 スピードも攻撃スピードも遅めだ

が、近距離戦での攻撃力は高いの で、淡距離から確率にしためるよ うに。オニは移動力も攻撃力も高 いので、一定の距離を保ちながら、 攻撃するようにしよう。





99,000



くは折回りつつ終れる。

ビームソードをうまく使え!

最初に現れるヌエ2体は、基地の入口 付近から狙撃しよう。敵の弾が飛んでき たら、素早く壁の裏側に隠れれば、ほと んどダメージを受けずに倒せるぞ。ヌエ を倒したら、いよいよタルカスとの戦い だ。基地の外で戦うと、思わぬ方向から パズーカを含らって倒れ、その間に移動 されてタルカスを見失ってしまう。そこ で、基地の中でタルカスが来るまで待と う。タルカスは耐久力が高いので、相手 の攻撃のスキにビームソードで攻撃だ。



このあとにひかえるタルカス3種との根にの前に







本作は、ラクガキノートに描いたラク まま立体化! そして立体化したラクガ

ガキが3D化して動き出すという、斬新 かつ画期的なシステムを採用。プレイヤ - が自由に描いたラクガキが、その形の キを、ギャラリーと呼ばれる間核場で組 わせることができるのだ。さらに、自分

THE PARTY OF THE P

の手で生み出し たラクガキを、 友だちと持ち寄 って交換したり、 戦わせることも できるぞり ◆すぐに立体化! しか

も回転させて、どんな方 内からでも確認できる。

作ったラクガキは ギャラリー(闘技場)で戦わせる!!

プレイヤーは、ラクカキを操る"クロッカー"。自分の ラクガキを作ったら、ギャラリーでライバルのラクカキと 戦闘させ、勝ち抜いていくのだ。バトルに勝つと、新しい パーツや色が描けるようになり、ラクガキを強化できる。



▲ギャラリーに登録するクロッカ ちは、個性豊かなキャラばかりだ

素性が一切延に包ま れているキャラ。主人 公たちの味方なのか截 なのか、非常に気にな るところだ。

ガラクタ名作劇場▼ラクガキ王国



どのパーツを描くかで

ラクガキは「あたま」や「しっぱ」などのいくつかのパ 一ツに分かれており、それぞれのパーツは完成したラクガ キのパラメータに影響する。例えば「あし」を描くか描か ないかで、ラクガキの薬早さが変化するのだ。さらに、拮 いた形や色によって、ラクガキが習得する技も変化する。

友だちや実施で自 由に絵を描きなが ら、強いラクガキ の形を探すのも楽

▶ パーツの中にはつ クガキに高い (計力を 与える"レアパーツ" もある。どうやって

入手するのだろう

▲すべてのパーツを 提き終えたらラクガ キの完成! 自分だ はのうなが年を開き した時動の一部が川

▲ラクガキが完成したら、ギャラリーで扱う より強いラクガキを目指して振り抜くのだ!!

佐藤氏が参加した主な作品 ●スタジオジブリ作品 「徹安の年外便」(原表)

不可のアートディレクターは、数多く 名作アニメに携わってきた仕様打得氏 担当。氏が生み出す乗らかた水利病タ 手の形式回は形大を数にのほけ、概か と概えしきにあふれた『ラクガキ』の 罪を作り出しているのだ。

となりのトトロー(の運動機) ●日本アニメーション作品 「愛少女ポリアンナ物語」 キャラクターデザイン・作用監督 「口さすの有い位」 ケャラクターデザイン・作用監督 ●ウォルトティズニー作品 くまのブーさん」(レイアウト・原真





◆主催:株式会社メディアワークス

撃ゲーム小説大賞 撃ゲームコミック大賞 撃ゲームイラスト大賞

副賞100万円 副賞50万円

+副曾30万円

不明

2002年4月1日の様にむりの後

一次回席をおし



マムーシスラストはは5回世間ヤームイリスト大学(会学)を宣布室の様名様さんの存在です

起用されます ゲー Δ 1

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで トラ点をトセットにして応募すること、応募規定Ⅱ84のカラーイラスト2点と ラスト大告

未発表(他の公募に応募中の作品 表現方法(彩色・画材など)は

も)、デーをアイスタのフォーマット形式を特配の上、データアイスタとは、 GGも含む。 GGの場合には、使用パンコンとツール(パージャ 何を読んで応募をしたのかを明記して添付する 住所 武松

「抗り曲げ級性」と朱書きし、浮紙を入れるなどして抽 将来的に小社出版物などのイラストレー

応募作品には、別組にせっトのタイトル

◆発 表/2002年8月中旬より、以下の媒体にて発表する予定です。 FORW HORSE !

メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.up/

株式会社メディアサーケスに帰属します

米世利を目的とせず運営される個人のウェブサイトや個人記等での作品掲載は

(福祉したサイト名または日人は名を明むのこと)

 減者方法 ●応募資格Ⅱ不開

2002年8月に週寄敬義により大賞及び各賞の安賞作品を決定 最終候補を選出する。

次の3座の選者を行い

作本一智(電撃文庫編集長) 佐藤氏明(メディアワークス計 佐藤氏明(メディアワークス計

イラストで、コミックで、 アビューさせようー

こでは新し

才能の出現を

ファンタジー、SEL・ミステリーはかジャンルを問わず、ただし、特定を解析の格=ゲーム研究にあかれた。オリジナルの長編及び始編小司 大賞及び個男作品は小社から出版されます 大



応募の掟

数(表表を)

 本工次/〒101-8305 東京都千代田区神田野阿介1-8 東京YWCA会報 樹メディアワークス「第9回 電車ゲーム3大変○○○部門」係

最終財活切り/2002年4月10日(日日前日年間)

「資報子」「開館PlayStation」「開業GR7ドバンス」「開業GVマガジン」「資格板」 「月刊四年コミックガオリ「月刊コミック電撃大王」「電撃HOBBY MAGAZINE」「電撃hp」

ラジオ「電撃大震」(文化放送、ラジオ大阪、東海ラジオ) ※複数応募可。ただし、1作品ずつ(イラスト大賞は1セット)別話のこと。

東受賞作品の著作権(出版階、ゲーム化権、映像化権、その他高次商品化権を含む)は、

◆特典・各不当を通過した最終候補には5万円の資金を除る 権深(四刊コミック集撃人工編集長) 権滞 陸(四刊電撃コミックガオー編集 古墓昭仁(漫美家)

ったたねひろゆき、湯雨果

(通過者発表千定、大王2月母(12/2)発音) # おけば(6

発売

* 中級のスケジュールは以下 第1回释的切り2001年10月10日 2002年7月末の最終遊者に向けて、 2回の子遊を行う

◆応数規定□

作品に以下の1・2を明記した紙を添付の上、石間をひもで繰じて(短腕)=400字詰め原稿用紙40~80枚、縦巻き、 た作品に既る(他の公器に応募中の作品も不育) のゲームタイトルを想定したものは不可

ワープロ版権可(ただし、フロッピーでの応募は不可

·タイトル、住所、本名、雅名、年前、職業(株部) 電話書号、何を読んで

外の原植用紙の場合は、400字詰め原稿用紙物質校数も便記り 応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿)あるいは400字詰め以

題)室部番号、何を認んで応募したのか、を終記した越を燃付して応募すること。

◆湖南方法| ◆応募資格=不同

●作品に、タイトル、回線校数、住所、本名、ベンネー *デジタル原稿も可。ただし、使用パソコンとツー所すること。カラー原稿も可。ただし、薄層は *日子サイズの国用紙かケント紙を使 ġ 湯をは不り A, 年前、職業(株



応務機改川

人質及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます 応募作品総数1647作品

電撃ゲーム小説大賞/第1次選老通過作品 115名 116作品

※ WY ADVICATOR RECORD TRANSPORT OF 11.26 1077台
② ADVICATOR RECORD TRANSPORT OF 11.26 1077台
② ADVICATOR RECORD TRANSPORT OF 12.26 1077台
③ ADVICATOR RECORD TRANSPORT OF 12.26 1077台 THE COLUMN TO SEPARATE AND A COLUMN TO SEPARATE AND A COLUMN TO SEPARATE AND A COLUMN TABLE OF THE COLUMN



●教官、協力者の登場シーンがアニメーションに! 画質も格段にアップ ●甘い囁き、もっと聞きたい!恋愛イベントの音声メッセージを大幅に追加 ●6つの友情イベント/設定集、3Dライブラリを新たに収録

PlayStation。2 7/26発売 ●8,800円





カードダスマスターズ Market かっている コードダスマスターズ 第3弾がついに登場

OVAからゲームソフトまで、アンジェリークの世界をカードで完全再現。 関連商品で使用したイラストも多数収録。由題カイリ指き下ろしのSP守護型カードも!!



コーエーの最新情報はごちらた会・●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス/TEL 045-661-8000 (TVゲーム)・TBL 045-561-1100(PCゲーム)
■本ソフトは発売より9カ月間の中占販売を禁止します。■エソフトの共産技術・発発しつ時円になりません。 ● 「ロゴもとす。 PloyStation では株式をサソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 のマークは、銀管店でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

www.kgel.co.ip 7EL.045-561-6861 (代)







蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

大航海時代 外伝 三國志孔明伝



信長の野望・烈風伝 難乱の中国三国時代に、覇を唱え上い 三國志VI











Horse Breaker







200 ないしよ

時代をど b

ム菜 最 鈕

imode・J-skvの 本校情報も









集中 〈資本資源金集名 50分形〉

流 企

社

が

ご利用ください

各種ゲームメーカーの 開発実機を導入

プレイステーション2、プレイステーション、ワンダースワンなど各種家庭 用ゲーム機の開発実機をマスターコースへ導入しました。これによりDEA の投棄は単なるマネごとではなくなりました。すべての投棄が、間発実験 の使用を想定して相まれています。プロに近い環境ではなく、プロと全く 質し環境をご用密しました

プロと全く同じ機材を使用し作品作りをします

ケータイ電話の

ゲーム開発も教えます アトラス、エニックス、カブコン、セガ、タイトー、ナ ムコ、ハドソン、バンダイなどの大手ゲームメーカーも

次々と抗帯電話のコンテンツ事業を展開しています。 DEAはこうした脳内を失取りし、カリキュラムの中に推 本電は機上で遊べるケーム開発の授業を設けました

これから中流になる特徴もまでに約まています



電波斯園社主催 [BASIC STUDIO] 公開講座開催決定!!

PS2 Y 7 F [BASIC STUDIO | (BASIC RIFT Y - 4 WA) れるソフト)でゲーム制作を体験。実際にソフトをつく ったアートディンクの開発者がわかりやすく指導します。 開催日時 平成13年7月30日 (月) 10:00~ DEA新聞末招 字長20名、字長になり大阪時間リます。(小倉は祭務の集合以下) as TOV 合わせ、お申し込みはTEL、またはe-mailにて未校事態用まで

DEA 学生が第3回CESA アマチュアゲーム大賞を受賞! さらに優秀賞、審査員特別賞と上位4賞をDEA学生が制覇!



東京ゲームショウ2001 香にて第3回CESAアマチュアゲーム大 賞(社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア 協会主御)の投資式が行われました。そして、本板の学生作品 DISC UPPER」が見事、大会を受賞しました。また、優秀会、 事業員特別責もDEAの学生が受賞。全部で5つある質のうち。 上位4つまでをDEA学生が占めるという快車を成し遊げたこと からもDEAの教育は展界最高水準であるといえるでしょう。

■ゲームクリエイター養成料 ◆RU稲田東津入、短校でマスターコースに書板できる ●グラフィック 2年期と3年刊 ゲームで必要だ20、30プラフィックスを作成 デザインコース コースがあります する能力が深につきまご

●プログラム 2年制と3年期 どんなゲームでもプログラミングできる幅広く実践 エキスパートコース コースがあります 的な能力が身につきます

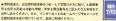
●マスターコース 者望者のみ1年は で、すべてをは



8/28

もっと、DEAが良くわかる「学校案内2001」&ビデオを無料

で美し上げています!下記へお問い合わせ下さい。



へ参加しませんか? ■#用に用してご意味ください、インターキ F. mode - J-skyweb 76 789788 F. **1985日記でや、私ただて、竹門ナイムなど9EAのあろのままが見くたから ■和力技研究の会等はお称い合わせください**

本校 各回14:00~ 7/29៳8/7៳

条回13:00~ 8/8(水). 康児島8/10(金). 大阪8/22(水),名古屋8/23(木),

ルル エンタテインメント アカデミ

韓国8/24(余) 203 (5330) 2870 http://www.d-e-a.co.jp Ex-A shirvo@d-e-a.co.ip

> http://www.d-e-a.co.jp/i http://www.d-e-a.co.ip/i

169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 性層ビル 003-5330-2870 http://www.d-e-a.co.jp - ム文化の中心!新宿に投音があります。 ※ DEAのホームページで、初心者のためのC 宮廷県産 (無料) 開催中!



新プロジェクト発信!!

インターネットゲーム 「Out Side」

最新設備と一流講師陣による直接指導、それはまるでケーム業界そのもの。 「ケームを創るすべてがココにある」。

キミも先輩に続いて在学中デビューをめさせ

apacaca

Internet Rew Concept Game - Dut Side-MINALE SER. MINE ON THE PROPERTY OF T







A-ADDEASASTER

●ゲームCGクリエーターコース ●ネットゲームプログラマーコース ●ゲームプログラマーコース ●ゲームデザイナーコース

CONTRACTOR

●3DCGクリエーターコース ●デジタル映像クリエーターコース

◇獣菅原学園

製デジタルアーツ東京

0120-329081 URL http://www.dat.ac.ip

入学案内書のご請求はフリーダイヤル、またはホームページの資料請求にてお申し込みください。



東京キャラクターショー2001で、 アトラスグッズをゲットしよう!

アトラスのオフィシャルグッズが、東京キャラクター ショーで購入できるぞ! 2001年7月26日発売の最新作「グローランサーII」

の非売品テレカのプレゼントもあるそ!!



ATLUS GOODS COLLECTION 商品リスト

70-229-1	2.171.7	1,000P
グローランサーロ	ボストカードセット	1,000円
グローランサーI	テレカNo.7 👜	円000,5
グローランサーロ	ステーショナリーSET	2,000円
グローランサーI	クリアボスター2種セット	2.500円
グローランサーロ	シール	
グローランサーエ	レターセット	1,000円
グローランサード	フケジュール部	1.5000

グローランサーⅡ 抱き枕

グローランサー E	手ぬぐい	2.000円
グローランサーⅡ	テレカNo,1	2,000円
グローランサーゴ	テレカNo.2	2.000円
グローランサーⅡ	テレカNo.3	2,000円
グローランサーエ	テレカNo.4	2,000円
グローランサーⅡ	テレカNo.5	2,000円

●製練日-2001年7月21日(土), 22日(日) ●会物 幕張メッセ 9ホール/10ホー ●対線に行わせき、専門キャラクターショー手指目 TEL 03:3231:5354

電撃PS編集部が自信を持ってお届けする「GPM」の攻略&設定資料集、 「雷撃ガンパレード・マーチ」。ソフトの発売前から、全力で攻略に取り組ん できたGPM攻略班の心意気が詰まった、オススメの1冊だ!!









新井木勇美に関する考察~

人類の決戦存在(笑)の定

すでに知っている人も少なくはないと思うが、新井木勇美は人類 の決戦存在 (笑) である。その能力は、「世界の運命にかかわる人 物に影響をあたえることで、世界の危機を未然に回避させる」とい うもの。こう書くと、非常にスゴイ能力のように思えるが、見方を かえれば、たんなる「ムードメーカー」なのかもしれない。第一、 問りの人間はおろか、本人もまったく自覚していない以上、「そん な能力は存在しない」とみなしても関連いではない。 しかしそれで 物なが世界を救う引き金になったことはまぎれもない事実。 こで少し考え方を変えてみよう。人類の敗北の定義とは? これを. 「すべての人間が絶望したとき」とするのであれば、新井木勇美は

人類の決戦存在(笑)と なりうる。なぜなら、彼 女は、絶望を覆そうと努 力する者ではなく、最後 まで絶望という考えを持 たない者なのだ。これを スゴイ作力と思うかは、 各々の判断にゆだねる・・ ▶たとえ、間談大魔王と呼ばれ ていても、新井木勇美は人類の



「GPM」の楽しみ方が詰め込まれた 「電撃GPM」。上記の内容説明を見て、 欲しいと思った人は、下記の「申し込 み方法」を参照して購入しよう!

銘何品の窓口でもらえる前便服务の私込取扱票(右の相報)の1枚目に、合計 金額3,300円(「電撃ガンパレード・マーナ」の代金3,000円+送料300円)と口程 参号「00160-9-546623」、加入省名に「株式会社メディアワークス」、私込人住所 氏名にあなたの弱便養号、住所、氏名、電話委号 (携帯電話、PHSの番号でもか まいません)を記入してください。次に、2枚目の通信欄に「電撃ガンパレー ド・マーチ ○※1 と記入してください (お1人さま何番でも申し込みできます) その場合の選移は、何冊注文されても一律300円です)。

以上の必要市項を記入したち、最寄りの郵便局で「合計金額」を郵便無替にて 払込してください(合計金額以外に予数料がかかります。ご注意ください)。 生産教徒と受性教堂の関係上、段階的なしめきりを改定する場合あります。お 申し込みの目付によって、発送が多少差れる場合もありますので、ご丁水くださ い、また、介計金額以上の金額を払い込まれても、差額は返却できません。払い 込まれた全部が合計金額に満たない場合は無効となります。ご注意ください。







郵便振替の払込取扱票を郵便
局の窓口でもらい、右の例のよ
うに記入し、窓口にて払い込み
をしてください。

法程存在 (笑) なのである。

★1枚目

●口座番号 00160-9-546623 ●加入者名

株式会社メディアワークス ◆全額 「電撃ガンパレード・マーチ」 の代金+送料。

例:申し込みが1冊の場合は --3.300FF ●払込人住所氏名 あなた郵便番号、住所、氏名、 電話番号

★2校日 酒供福

「電撃ガンパレード・マーチ」 と記入し、希望冊数をお書きく ださい。







■発送に関するお問い合わせ(本が届かないときなど)は メディアワークス週版係 (03-5763-7158) までお願いします。













な魅力の1つとなってい

るミニゲーム「つり」。 こ の「つり」で使う、お約 束のアイテム「ルアー」 をグッズ化! 青い瞳を 持つ主人公の少年・リュ **ウをイメージにした、ロ** ゴ入りキーホルダーだ。 なお、実際の釣りでは、

使えません。たぶん





小さいながらも精巧に形作られたマスターのマスコ ットが付いた携帯用ストラップ。ブルーのストラップ



紹分には、「ブレスTVI の英字ロゴがシブめに入って ます。コレも世界で500個しか存在しないのだ!!!!

SCAPCOM CO.LTD.200 ALL RIGHTS RESERVED

上の3 つのグッズをせットにて販売します(甲品での販売は、いっさしいた 購入のお申し込みは、「郵便振祉(ゆうびんふりかえ)」でのみ受け付けます。

中し込み数が在席数を超えた場合は、 返金进知を运付後、

年頭をよくほんで、下部にお由し込みください 般便能でもらえる前便協能の用紙(おの「~記入方法」 を参照) の1枚目の、〇口容勝号に [20140-4-10521]。 〇全類の際に合計会験240円 (「プレミアム3点セット ●重排の時に四百世間(-80円) リンシアとみ回せすり、 の代金主教(中)・財際の(円)、●加入を名に「電撃PS」。 ●加込人住所氏名に、あなたの野徒書号、住所、氏名、 期活而号(倒帯暗然、PHSの画句でもかまいません)。 を収入してくださし、女に2枚目の●通動脈に「ブレス

W・プレミアム3点セット Oせット (※Oは希望セッ ト歌! と記入してください (お)人さま月セットでも中 し込みできます。その場合、代金と選邦はセット自分か かります)。以上の必要手項を記入したら、保存りの郵便 時の窓口で、「合計金額」を報便板特にて払い込んでくだ 別の名にて、「日日金額」であります。これでは、 さい(上記の合け金額以外に手数料がかかります。 あら からめ、ごて達くがかい)。 **料理にて会長出版者を保守します。その際、深にもれた方には**

●1枚目に記入すること ●口屋番号:00140-4:10521 ●会計会第三1セット:2,450円 [代金(1990円)+通料(500円)] [明] 2セットの通告は…… BENEVALUE !

●独立物に申し込み内容を担え と記入し、希望セット数(〇セット) をお寄るください。

Ebb

●メディアワークス運転等: ロー3732-7739 (万保・金貨市の・ビ 位/15 の・ドラ が・役日 メディアワークス運転等に対称らわせください。●こ入金の際、食計を禁以上の金庫を払いは水産 まご入金の販売は、ご人会を担け関係と可能がかかります。486、商品が各等やし、込ますこと、運転は基準できません。第二、これをでは、金がり合計金額に近る43 (場合を入り戻した)を対した。286 (場合を入りた)を対した。286 (場合を入りた)を対しためる。286 (場合を入りた)を対した。286 (場合を入りた) 展集的は、本情報に関する保証等でのお扱い合わせには、いっさいお訴えできません。上記の おりません。◆本語品は、株式会社カブコンの部門特殊を得ています。















































電撃PlayStation 182号 特別付録 メモリーカードシール コピーライト表記

FINAL FANTASY X (ファイナルファンタジーX)

2001 SQUARE Co. Ltd CHARACTER DESIGN TETSUVA NOMURA.

グランツーリスモ 3 A-spec 2001 Sorty Computer Entertainment Inc. All manufacturers cars names brands and associated imagery featured in

this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved

花と太阳と雨と e 2001 Victor Interactive Software Inc. e 2001 grasshopper manufacture Inc. エンドネシア e バンブール エニックス 2001

麻剤爻(シャオ) シール表質に表記してあります リリーのアトリエ 〜ザールブルグの無金術士3〜

e GUST CD LTD 2001/Illustration山影伊存前門

エヴァーグレイスタ o 2000 2001 FromSoftware,inc. All rights reserved イラスト/音形像

シャドウ ハーツ o 2001 ARUZE CORP All rights reserved o 2001 SACNOTH リモココロン e 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

機甲兵因 J-PHDENIX o TAKARA CO LTO 2001 ヤンヤ カバジスタ〜featuring Gawco〜

P##IL2DD1 e 2001 Sony Computer Entertainment Inc. e 2001 MARUKOME e 2001 Victor Interactive Software Inc イラスト/まつやまいぐさ

牧場物間3~ハートに火をつけて~ グローランサーコ o ATLUS/#++U7'V71- 1999/2001

みんなのGDLF3 o 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

イラスト/祥人

イラスト/密閉さとみ

MissingBlue(ミッシングブルー) e 2001 TONKINHOUSE #lustration:進記明末 | モードもいっしょ ~どこでもいっしょ追悼ディスク~

e 2001 Sony Computer Entertainment Inc. ティアリングサーガ ユトナ英雄教記 o 2001 ENTERBRAINJING o 2001 TIRNANOG Co

暴魔滅年代記 悪魔城トラキュラ o 1986 2001 KONAMI & KCE Tokyo ALL BIGHTS RESERVED

真・女神転生 シール表面に表記してあります 共沢パワフルプロ野球2001 ○ 2001 KCEO (社) 日本野球機構公認 ISM BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球場公認 (社) 全国野球振興会公認

ワンビースマンション HEY+C NO o Flight-Plan o SANPRESTO 2001 キャラクターデザイン 飯塚配史 シナリオ 飯用物

DPSオリジナルシール イラスト/あずまきよびご (このシー料は、「こんなシールがあったらい私なぁ」という意味をもとに作成されました。「あ アホルが大王」が90のゲールになるんだっ! などと早とちりはいけません。知

DPSオリジナルシール イラスト/伊藤勇太 ロPSオリジナルシール イラスト/大学芳哉 DPSオリジナルシール イラスト/鈴城芹

DDS#1187+IL32-IL

DPSオリジナル変形シール

DVD操作用シールを貼る位置



プレイクエスチョン HOW TO WIN

いよいよ夏本番!! 長 い休みに向けて、大作 もたくさん控えていま す。まだ解いていない ゲームが残っていたら、 解いておくのはいまの うち! ブレイクエス チョンを読んで、夏を さわやかに乗り切りま しょうり



乗り込み出動せよ! 任務達成のコツを徹底アドバイス!!

発売中 * ¥8,800 * シスコンエンタディメント ACT * MC2(230K8)



2算出される。 点稿がをしたいなら の特リ熱間ボーナスが保証事ポイン になる。なにしろ、クリア時の残り 時間が100秒あれば、それがけで10万点 6機げるのだ、これを利用しない手は B#4 KA)

総チェック!! 任務達成に役立てよう!!

接災者の救出、犯人の追跡、タイムアタック など、バラエティ豊かな任務にチャレンジす るACT「シティクライシス」。今回お届けす る改略では、ヘリ操作の基本から、メインモ - FでもあるMISSIONモードの攻略まで、詳



●ビル火災の消火&救出ミッション

3 BURNING SCHOOL BUILDING

火災の規模が拡大すると、消火に余計な手間がか

かる。そこで、現場にいち早く駆けつけることはもち

ろん、 液火確を積極的に使っていくことが大切だ。数

出の前に海火作業を進めるのが基本だが、死亡者を

出してしまうと、 1人につき2万点も減点されてし

FIRE IN THE BUILDING

4 FIRE AT NIGHT

まう。赤の「HELP」メ

ッセージを出す被災者

は優先的に救出しよう。

クリア時のタイムボー

ナスを稼ぐことが重要

なので、火災現場以外

の被災者は、全員無視

オススメの機体▶Dolohin

人が遅転するバス の意味をしかげ! COACTESTES.

▲機体を低に、抑



1 ● 消火を的確に行うポイント

消火弾はサイトが表示さ れている炎に向かって飛ん でいくが、ヘリと炎の間に 障害物があると当たらない。 消火弾を撃つ前に、障害物 の確認をしておこう。また、

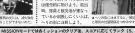


2 ● 救出で失敗しないコツ 火災現場近くの被災者は、国際 時間の経過とともに狙って

L. ± A. THELPI X-V-P. ジが赤で表示される被災者 は優先的に助けよう。救出 時、隊員と被災者が重なっ ているか判断しにくい人は、 へりの形に注目しよう。

A. B. C. D. Eの6段階)が決められる。ここでは、最終ミッションまでの6 ミッションで、より高いランクをとるためのポイントを解説していくぞ。







▲通気強はすべて使い祀るくらい

の気持ちでガンガン使っていこう。

● 犯人追跡ミッション

2 HIJACKED BUS 6 RUN AWAY SPORTS CAR

洗浄車を見つけたら、ライトで照らしながら下の 写真くらいの高度と距離を保ち、離されないように追 除する。法定車がUターンしてきたら、急いで地面ス レスレまで高度を消として、ヘリの機体で逃走車の返 (予道をふさぐといいぞ、また、決歩車をライトで得ら し続けると一定時間ごとに得点が入り、連続して照ら し続けることで、一度に得られる得点が500点、1,000

点と高くなる。最高でper 1万点までアップする ので、このシステムを 利用して点を検ごう。 ▶ 1度施設を始めたら、て きるたけ割されないように

すること、それか大説様さ antilite constr.



オススメの機体▶Gold Fish

●ヘリの空中消火&救出ミッション

消火、救出といったアクションをスムーズにこ

なすには、ちょっとしたコツがある。ここでは、

そんな重要事項をチェックしていくぞ。

5 ACCIDENT FLIGHT

味方機(以下:BAT)は、被災者が現れたとき以外 にも、炎の勢いが増すことで減速してしまう。救出 作業を素早く行なうのはもちろん、消火作業のやり 方も工夫しよう。楽にクリアしたいなら、下の写真 のような距離でBATを追い、接災者が現れた直後に 消火弾を2発使うようにして、消火作薬を進めると いい。ランクSを狙うなら、BATよりわずかに高め の高度で、BATと向かい合うように飛行しながら

消火剤をかけ続け よう。クリア後、 新機体BATが使用 可能になるぞ。 ▶このくらいの高度と節 BEAL SERBOURGELS

亡法(1.1.1)

海外側のサイトと検定者

オススメの機体▶Lobster



盤~ラスト直前までの、BJ可能なキャラや敵 発売中 > ₹8,800 > 75,500 →



みをしたら、後背筋がつってしまいま した。おかげで、病みのあまり、原務 が書けなくなってしまってすごく困っ てみたり、こんなときにBJできたら. 健康な人の体を乗っ取って原稿を修け るのになー。ついでに、高性能な影響

を持っている人にBJすれば、あっと いう際に原稿も掛けますな。(うま)

リヨン~最終ステージまでをまとめて攻略!!

リヨンに入れるようになると、い よいよヨーロッパでの激戦も終盤。 今後は、ボス般はもちろん、通常の 戦闘の斡募度も一気にアップする。 どのキャラにプレインジャック(以 下BJ) すべきか、よく考えてブレ イレアほしい、またリスポンでは、 ※択肢の深で育Rこれ走での進み方 によって、以降の展開か大幅に変化 する。ぜひ直前でセーブしておき、

さまざまなバターンを試してみよう

ヨーロッパは、基本的に自由な ルートで進んでOK。 ちなみに封 剣士を倒して進む場合は、トラン シルバニア、シシリーが出現せず、 パチカンのポスとも戦えない。ま た未クリアのステージがある状態 でリスポンを訪れると、ヨーロッ パの各ポスがいなくなるので注意。

以後メッカ、コンロン ノフジル、ワシントン、 実験組などへ リスポン以降のステージ は一定ではなく、これまで 封剣士、八卦のどちら寄り コウ&カティの質問にどう 答えたかによって変化する

(コウ、カディからの質問

重要!●リスボンでの選択により、運命が決まる!

リスポンステージの責後では、天後流星の : な効果についてはまた明かすことができない 行方を追う封斜士カティと、ケイを助けよう とするコウの2人から、連続して選択を迫ら れる。ここではまず、それまで封剣士に協力 的だったか、それともお例士を斬り倒してき たかにより、選択肢の内容が変化。さらにそ の選択技にどう答えたかによって、今後訪れ でもが大きく変わることになるのだ、具体的 : 原料の進む道をよく考えて答えを選びたい。

が、できればイベントの直前(ステージのク リアポイントの平前)でセーブしておき、一 度エンディングを見たあと、ほかのルートを はせるようにしておくといいだろう。また、 場合によってはリスポン以降も、メッカのユ ースフや、ブラジルのギネス博士などから、 るステージやボス数、そ1. Tエンディングま : 御事な選択を迫られることがある。こちらも

▲針別士に協力的ならば、すぐにブラジルへ



と含からとう意味されるぞ 1体なら楽峰がか

方するか否かを、カティに関いつめられる 終盤だけに、腱いかかってくる敵はサコといえども油断できない。ここで対処法

2446

A

マシンガンに要注意!

モスキャングの攻撃パターンは日日改造長パ ルカンに似ており、 未ず当学部からマシンガン (はね返し不可能)を連射してくる。一部のキャ ラ以外はガードできないので、平行移動で左右 に回辺しつつ接近しよう。近新鮮では、連続線

りの2 兆日をガードしたあとに、強力な技で一 気に倒してしまいたい。 モーターブラーク 素早く推近して連打!!

攻撃は火災放射のみだが、かなりの遮歪端ま で炎が届くうえ、いったん食らうと連続してダ メージを受けやすい。 よってモーターブラーク か出明したら、炎を吐かれる前に急いで接近し サイドステップで背後に回り込もう。ある は日ボダンをひたすら連打すれば、相手は一切 炎を吐けなくなるので、来に倒せるはすだ。

大統領接衛田ボ 正面からは近づくな 普通の状態では攻撃がまったく効かす、ミサ イル発射時に脱削を関いたときのみダメージを 与えられる。ただし正面から接近するとミサイ ルの集中砲火を浴びてしまうので、後ろを向い ているときを狙って接近。そして四転パンチを ガードしてから、腹部が開いた瞬間を狙ってサ イドステップで背後を取り、一気に攻撃しよう

封剣士兵・鉄弓 ダウンさせて追い打ちを 遠距離から高速の飛び過具を射出し、近距離 では強烈な2段攻撃をしかけてくる。しかも市 久力が高いので、倒すのは非常に困難だ。そこ でますは平行移動しながら一気に近づき 71= ィの蛇突などを当ててダウンさせよう。あとは 相手が転んでいるところに連続攻撃を当てて達

い打ちし、源攻で倒してしまいたい。

耐久力が高いうえにフットワークが軽いため、 倒すのに手削取ってしまうことか多いものの。 1付1ならほか数をガードした本とに反撃して いけば来除。ただし神動のメシア政情害を相手 にする場合は、なるべく部型の景を肯にして 別々の方向から攻撃を受けることのないように 注意しながら難いたい。

をしっかりマスターしてから、戦いを挑もう。

会 アマゾン 必殺技で素早く倒せ 当段は変が半週頃なため、ロックオンするこ ができない。しかし一度攻撃を当てると姿を 現わすので、その報告に狙いを定め、必殺技で

- 気に倒してしまおう。また、ひんばんにガー ド不能攻撃やジャンプ攻撃を仕掛けてくるため、 できるだけ平行移動をしながら接近し、とっさ 世間事できるようにしておきたい 鎌会 タンサー 横に移動しなからチャンスを狙おう

体当たり攻撃を遊発してくる強敵。ただし姿 をまとった回転攻撃以外はすべて直線的なので ロックオンしたまま◆キーを模に入力しつづけ れば、ほとんどの攻撃を回避できる。あとは、 ダンサーが攻撃をからぶりした機関に必殺技を ヒットさせればOKだ。ただし相手がジャン すると、ロックオンが解除されるので注意

ジャンプで背後をとられるなり 大きく飛びはねなから攻撃してくるため、苦 適にガードからの反撃を担おうとすると、両後 に回られて攻撃を受けてしまうことか多い。 はり材料十月・株式と四様、ジャンプかれる前 にダウンを奪い、起きあがる前に実早く倒して





しまおう。また、壁を客にして客後からの攻撃 を防ぎ、ガード後の反撃で倒す戦法も有効だ。

ンクロギョ%時の数値で

前 一ジュポイント

するときに消費するイマ

を表して

É.

前号までの10キャラ+今回の8キャラで、BJ可能なキャラは全部そろうことに 8 ただしカティやコウは、特定のルートを進んだときにしかBJできないので注意



・ 遠距離艦に秀でた、優秀な封剣士

ストーリーを進める 高い散と触うときは、連続ヒットするテ 際に重要なうえ、戦闘 スサイクロンで大ダメージを与えていこ でもかなり役立つキャ う。そしてなんといっても強力なのが、 西南上の教すべてに雲を落とすサンダー

領域国内で西海の樹を攻撃

大洋を3回機能でなぎ出う

一世の問題でした場合する人をお向ける

商百次のすべての前に含を落とす

突袭してからの突き攻撃

ラ。全般的に必殺技の リーチが長く、基本技のパルチザンだけ ポルト。ザコガ多い場合は、この技でま でも十分に考える。ボスなどの耐久力が とめて誤激らしてしまいたい。 POSTE MAS アスサイクロン 0+8 トルネードキック 11+ メガストライク 20% デスサイクロン 三文株を回転させて、知を書く

(日かめ(ゲージ())香()

()ため(ゲージ()(株))

●ライフの低さを攻撃力でフォロー!

にライフが減ってビンチに陥りやすい 重視のキャラで、リー 最後の必续技であるパーサクを使えば一 チも長め。ただレライ 定時間攻撃力がアップする(約2倍)の フが少ないうえ、技の 、なるべく常にパーサク状態にしてお スキも大きいため、早めに必殺技を出し き、素早く敵を倒して、複数の他に囲ま たりガードを国めないと、あっという間 れないようにしておこう。

数名 コマンド % スピンスミス

終準を1回銀の回して周囲の飲を収算 3% ハンマーショット 1 * + 0 8% ローリングスミス ロ+8~0000 10% バーサク ロナめ(ゲーン事件 鉄棒を5回振り回して周囲の敵を攻撃

70% X7121-5-12

4036

枝は、

400%

●基本的な技だけでも強い

単発の技が多いもの つだけで十分だ。ピクトリーダイブとド の、攻撃力が高く、サ ン・ヒップは攻撃後のスキが大きいので、 コはほぼ一覧で個せる。 使うと単にダメージを受けてしまいやす 敵と出会ったらガンガ い。また、パペットボンバーは爆発まで

ン炸を振り回していこう。その際に使う に時間がかかるので、爆発地点にムリヤ り放を押し込むように取うといいだろう。 ジング(第) 接名 コマンド 4 T+ サンプして訳で悩を何し薄す 後ろに向かってジャンプして攻撃

A14 (

助御面で右に出るものナシ!

ていこう。 さらにスキをみてエンゼルキ

必要様は、マルカラ以上に使いやすいも

のがそろっている。リーチの扱い亡者の

フェイシャンと同じ : ッスを使えば、大ダメージを与えること 全方位からの攻撃 もできる。また全キャラ中唯一、ビュセ と知び前見をガード可 ルの祝福を使ってライフを回復できるの ルの名様を受ってフィフィとはなったら安全な も大きな利点。ピンチになったら安全な 場所まで逃げてから回避すれば、ザコ戦 能。敵の攻撃を確実に **防いでから、デスサイズエンドで反撃し**

で倒れることはほとんどないだろう。

新台77二段は、1発目と2発目の際に著

コマンド 10% 3回連続で散を切り製・ エンセルキッス ジャンプ中に チフォーシュの集 ジャンプ中に 室中から意味下しなから交通 常地しなから同梱して窓を切り扱く ライフを3ゲージ団座 ピュセルの税額 ○ため(ゲージ別費)

●炎を操る封剣士最強のリーダー 延大修力が高く 社 剣士のなかでは最強の キャラといえる。本来

とが可能だ。その後に覚える必要も魅力 が高いうえ、食らった相手はダウンする ので、耐久力の高いザコと転う際は非常 の攻撃力の高さに加え、 に使い勝手がよい。また、シンクロ辛を 最初から習得している散型陣が3回連続 100%にしたあとは、飛び道目の破壊治局 これだけて散を解散らすこ 草も積極的に使っていこう

攻撃なので、 強力な安全政策 真要新 後方の敵を貼りつける きりもみしなから難に実施 ▲ ▼+○ きりもみしながら動に実達 ○ため(ゲージ消費) 若干ホーミングする単を免料 被寬久服皇



●多彩な攻撃で広節囲をカバー フビードが悪いかか ・ 重も 回転しながら全方のおり整アキる りに攻撃力が高いとい 地獄車、さらには飛び道界である第三の った、マルカラと間タ 危機があるので、あらゆる層面に対応可能だ。その反面、基本的な連続技である イブのキャラ。ただし

新省万二年 多りたり建立機能回る C807 和方に触すを申ばして攻撃 触手を四方に伸ばして回転する 25.00.0 第三の危機 ○ため(ゲージ)教育) 前方に向かって次の弾を連制

●必殺技の少なさがネック?

が 培っているの政治 とれも単発なので、複 数のザコが相手だと営戦しやすい。地形 を利用してガードを図め、敵の攻撃を訪 、反駁の零きでダメーシを

前力は比較的高めだ : 並に早いので、5~6件の敵を倒せば あっという何に100%になるはずだ。ちな みにコウは、あるルートを置んだときの み日」可能で、彼に日」したあとは、任 質に他のキャラへ日Jすることができな いので注意すること。またコウにBJが るルートを進むためのヒントは、個外の DRA*8HLZELU

与えていこう。シンクロ事の上昇はケイ

敵の後部を狙った突き攻撃 ため(ゲージ羽貫) 突きのパワーアップル



うときは、ワシントンジャブやマイアミ ラッシュで一気に顕散らし、耐久力の高 い限やポスとの戦闘では、ジーザスアッ パーをメインに使っていこう。最終ポス との戦闘に最も適したキャラといえるの BJしたあとは早のにシンクロ事を を持っている。さらに正面からの攻撃な

100%にしておきたい。

ら、飛び盗具もガード可能だ。ザコと戦 10/20# BE6 こため(ゲージ内容) プレジデントST

4 発達感で能を絞る 町方に関わ込み、協力なアッパーを残つ 武器を回転させ、彼力な突きを放つ



●Xアイテムを効果的に使え!

スタートしてすぐ左に進むと、いきなり バデレールの密壁にたどり着く。ただし こにはクリア直前に戻ってくることになる ので、最後に訪れるのも1つの手 だ。スタート地点からまっすぐ道 むと、トロッコ上での経過機関が 発生。ここはフェイシャンにBJ していれば、あらゆる方向からの 攻撃をガードできるので、より安

全に遊むことができるはずだ。ち トをサイドステップでかわしなから、少しすつb 数を詰めていこう。そして担近したら、攻撃を8 なみに途中でXアイテムが平に入 るが、これはピンチになるまで語 選しながら減力の高い単胞技で攻撃すればOKだ 存しておくのがベスト。できれば ちなみにクリア直ទに残む場合は、ライフの程度 が誘角の分かれ目となる。近中のサコに苦軟する ようなら、スタート直後に難いを挽もう。 モスギャング2体との耐いや、ク レネードとの吸いで使いたい。



連に

オススメキッラ ●カティと会う前に必ずセーフを!!

まずは橋の上から飛び降りると、ソードプレイ カー&グレネードと戦闘になる。ここではグレネ 一ドの子榴弾に気をつけながら、素早くソードフ レイカーを倒そう。次に耐を倒しながら原内へ入 ると、複数のキャノンが各部屋に待ちかまえてい る。こちらは逆距離から飛び道具をはね返して撃 破したい、また P. 116でも述べたが、このステー ジの最後には、今後の展開を左右する選択が待ち 受けている。

直前の印符を セーブを高れ #C! ▶場合によっては うことも コウは から継えば御神だ

管体に回り込みな



最強の封刻士だけあり、繰り出 す效能はどれも強烈。ただしステ ージの第 (回復アイテム<u>の近く</u>な ど) にカティを誘導できれば、お とは簡単。突きをガードしてから 反撃、というパターンを無り近す だけで、相手の体力をかなり減ら



オススメキャラ バテレール できるだけ 戦闘を回避!

ミス減量にBJすれば、このシシ リーに入れる。ここではまず、爆 弾人間の自爆に注意。これはガー ド不能なので、自爆される前に、 リーチの長い攻撃で倒しておこう 構命の中は行き止まりのように見 えるが、節抜けの梅の内部をくぐ り抜けたあと、棉の上に上れば先 に進めるはず、ちなみに、ここに は複数のモスギャングが符ち構え ているので、多少時間が分かって も安全にガードしたいのなら、フ エイシャンで挑んでもよい。ただ しその場合は、最初の扉をバデレ ールで捌け、一度スタート地点か



レイ、カティ

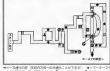
●奇襲攻撃に要注意! 一方通行の複雑な過時に、ソードプレイカ

一やパズーカ、モーターブラークが待ち伏せ ており、強行突 破しようとする

と活席いダメー ジを受けてしま う。とくにモー タープラークと ほかの前をまと めて招手するの は削除。右のマ ップでモーター ブラークの位置 を確認し、先に **一をおびきよせ** て倒そう。ボス 戦の前にセーフ

ポイントへ戻る

のも忘れずに、



-- クの出現地所 ◎-- 回復アイテム ❸--セーブボイント ❸--特定のルートを 通った場合、この2カ所のどちらかにモータープラークか

フェイシャンへBJしよう。 オススメキャラ

マルカラ マルカラで扉を開ける!

このパチカンステージはわずかなエ リアしかなく、メシア教悟者5体と戦 うだけで、ポスである八計レイとの較 間になる。まず最初の3体を倒したら 隣の部屋へ進み、マルカラでスイッチ を解除して履を開けよう。その際は、 反対側の通路の先にPアイテムや回復 アイテムがあるので、そちらを先に入 手してからレイの部屋へ向かえば、 軟 いがグッとうクになる。 ちなみにマル カラでクリアするのが難しいと感じる のであれば、アイテムの近くのクリア ポイントから一度ワールドマップに草 り、パデレールなどのキャラにBJし





てから挑んでもいい。

オススメキャラ カティ 最強のキャラで挑戦!

あるルートを通ったときのみ、このコ ンロンを訪れることになる。封剣士の本 拠地だけあり、敵は生のザコよりはるか に強力、最初の山道では、封剣士兵・影 間を「体すつおびき寄せて転っていこう。 金中の利益では、一番良にある箱を壊さ ずに進むこと、そしてすべての封剣士兵 を倒したら、一度洞底に戻り、箱の中の Pアイテムを入手してから建物の入口ま で行こう。そして、Pアイテムを使用後、 すぐに入口近くの回復アイテムを取り、











バデレール 機雷は落雷で破壊

このマップでやっかいなのは、空中を呼 遊している機器だ。こいつは、通常攻撃が いっさい通用しないうえ、連続してダメー ジを受けやすい火炎放射を使って くる。ただし落倒攻撃ならば一撃 で破壊できるので、ぜひバデレー ル、もしくは梅菜にBJLてチャ レンジしよう。一方、落雷攻撃を 習得していない、または8(のキャ うでクリアしたい、という場合は 機雷に攻撃される前に核をすり幼 けるしかない、後半はとくに狭い

通路が多いので、まず周囲のメカ 虫を一得し、機関の動きを見て進 行方向の安全を確認してから、第 早くすり抜けるようにしたい。



ı	BOSS 封剣士カティ
ı	●基本戦法はリスポンと同じ
ı	進行してきたルートによっては、 リスボンでは
ı	なく、ここでカティと戦うこともある。基本戦法
ı	はリスポンで解説したものと問じだ。ただし、し
	スポンと違って障害物が少ないため、ます遠距を
ı	ではカティを追いかけずに、ひたすら間逆に専念
	そして突点攻撃をサイドステップでかわして攻撃
	するか、近距射攻撃をガードしたあとに反撃して
1	いこう。飛び遊算は、十分にひきつけてからなら
	ぱ サイドステップでかわせるぞ。

護衛ロボはノーダメー ジで倒すつもりて!

ここのザコは大統領事業ロボしか出 現しないので、P,116の幼婦族を参考 にすれば、簡単に遊むことができるは ず。2つ目の道路では、スイッチを2 つ作動させないと扉が開かないので注 表しよう。そこを突破すると巨大なエ レベータにたどり着くが、ここでは上 から何度も大統領護衛ロボが降ってく る。この確衡ロボはほかと違い、回転 パンチー突き出しパンテーミサイルの 所等で攻撃してくるので、2つのパン チをガードしてから、サイドステッフ て管律に回って反撃しよう。



たら、引き返して後ろを向くまで待とう

まだまだ難関が

撃機、この傷撃機の突進はガード不能

なうえ、無限に出現するので非常に危 除が、よってここは、いったんステー

ジの内おに謝鮮してから、博撃機をや

り過ごした疑問に手すりの上へ昇って、

一気に通り抜けてしまおう。 またパズ

一力とともに現われたら、爆撃機が当

たらない位置からバズーカを倒すこと。

なお、ルートによっては、庭園の数や

敵の種類が変化することもあるぞ

八卦ウィリアム

●機に回り込みながら戦えば楽器 第1形態器は、エレベータの機能ロボとき ったく同じ似法で回せる。次の第2形制時は まずロックオンし、ウィリアムを中心にして 反時計図りに参こう。これでガード不能攻撃 を保護性実に回避できるはす。ことはスキの い技のあとに攻撃をヒットさせればOK またウィリアムは、ライフが少なくなさ としゃがみ込んでから突出してくる。 電流ローブの近くで図遊すれば、 がロープに触れて一定時間取けなくなるぞ。





が、この知効域。ここではまず、6つの庭園を くぐり抜けなければならない。その際に難聞と

ほとんどのルートで最後のステージとなるの ▲ウィリアムやレイなら、弾をガードしつ なるのが、2つ日の庭園以降に登場する鳥形縁 | 匹ずつ確実にバズーカを仰ける。



て"魔剣"の物語は真の最終決戦へ…!!

だが天雄流星のもとにたどり着くには、 まだいくつかの試練か待ち受けている。 ギ1.で敷貯をくぐり抜け、紫緑域の座梁 くに座する天線流星を倒したとき、はた

のか…。それはぜひ、キミ自身の目で確 かめてほしい。また一度エンディングを 見たあとは、ぜひ・国目とは違うプレイ で、魔剣の別の運命を体験してみよう









「パンツを集めることが目的」という 部分だけに注目すると(すんなよ)、な んだかアブナイ感じがしないでもない ですが、ゲームはいたって明るく健全 です。暗い事件も多い符合。他の中の 人たちがみんな、こういうおべかな人 リのゲームでもやって、楽しい気分に なれば、悪いことする人もいなくなる

(青毛ノーテンキ別部)

►MC2(83KB) ル2001』を徹底攻略するぞ!

めるパンツ2001枚! まずは最初のコースを攻略!!

独自のアクション性で人気を集めた「サ ルゲッチュ」の続風、前作はサルの排落が 目的だったが、今作では、サルのはいてい るパンツを集めていく、前代で採用された 左右のスティックを使う複雑な操作は、シ ンブルなものに変更され、続編ながらアク ション性が大きく変化している。そのため、 前作の経験者でもとまどう人がいるはず。 そこで今回は、ゲームの基本テクニックを 解説。また、最初に冒険する「サルなみコ

一ス」の要注意ポイントを紹介しよう。

サルのバンツを集める異色のACT



では、ゲーム全舗を通して役に立つ攻略デ ニックを紹介。まずは序解のステージで、これ らのアクションを使いこなせるようになろう!

サルに囲まれたら

頭のランプが抜いサルは、客 われたパンツを取り返すべく、 主人公に答ってくる。つねに動 き回っていれば囲まれにくいが、 危ないと思ったら、早めに○ボ タンを通打して、「くるくるアタ



●ラッキーターゲットで3 UPを狙え! ボタン押しっぱなし でサルを扱い続けてから、

①ボタンを除すとサルを ふっ飛ばすことができる。 このテクを使い、ステー ジのどこかにあるラッキ つけると、3リアするぞ

ステージが始まったら、まず 「たんちきアイテム」を平に入れ よう。これで「バンツたんちき」 が使え、バンツを見つけやすく なる。このときLIボタンで、 たんちきがつわに視界に入るよ





ここからは、最初に挑戦する「サルなみコース」を攻略、初心者向 けのゴースだけに、クリアするだけなら難しくないはずだ。そこで今回は、出現す るサルが多かったり、特殊なテクが使えるステージを満んて解説していくぞ。





危なくなったら水の中へ逃げる! ゲームが始まったら、すぐ音像にある「ス ターアイテム」を取って無効になろう。 あと は、無数状態を利用して、ひたすらパンツを はいているサルに体当たりして、パンツを集 めていこう。無敵の効果が切れたら、「パンツ

たんちき」の表示を参考 にパンツを回収、サルは 泳げないので、もしサル に囲まれたら、水の中に 調が込むのが物質だ。ジ ヤマなサルは「バクハツ MD: でがいながら

敵の動きを見切って





まで行こう。そこから「ラブラブMD」を含に 担が込み、サルを水中に誘い込む。そして「ラ ブラブMD」の効果が切れたら、「うずしお(絆 水溝)」のスイッチを押し、池の水を抜くのだ。 すると他の水がなくなり、底にたくさんのパン ツが残っているはず、それを集めれば、知時間 で一年に名間のパンツをがいもできると



★▲「ラブラブMD」を池 に抱け込んだら、青い休水 海のスイッテも終そう。た だ、油の湯が削えるまでは 米の中へ用が込まないこと。

・船は残りバンツが10枚

になってからてOK! この面でも、上で紹介した「うずしお」のテク が使えるので、まずはそれでパンツを集めよう。 またここでは鉛が恒度場。これに乗らないと行け ない場所もあるが、そこにはパンツの入ったカブ セルが2つあるだけなので、残り10枚になってか ら取りに行けば



いい、あせる必 要はないぞ。 ★部の思いところへ 私の乗り降り時には、 落ちないように注意

浅瀬でスペク ターを待ちぶせ 一瞬でクリアできるテクを紹介! ステージが 始まったら、画面右にある洗剤の中央まで進み、 そこで待機。しばらくすると、そこにスペクター

がサルを落としていくので、ヌゲッチャーで扱い つけよう。あとは、限引状態のままをスティック で視点を上に向ける。すると、吸いつけたサルが 当たって、すべてのパンツ かばらまかれるは で、あとはそれを 型めて転送機まで

運べはクリアだ。 4なるペく対別の中 央で特徴。 ちょうど スペクターが終上を 通るはずだ

「バクハッMD」を当てろ ポス骸でもパンツを集めるのは同じ。

しかしそのためには、スペクターが乗 るUFDにくっついたサルに「バクハ ツMD」を当てて、パンツをばらまく 必要があるぞ。ポス戦が開始されたら、 すぐ「バクハツMD」を取り、スター ト助点に戻ろう。すると、スペクター が見んで来るので、それを「バクハツ MD」で攻撃。あとは順水近くで、ス ベクターを待ち伏せだ。



間期でスペクターが呼んでくるぞ

Q:アクションが営手で、すぐにゲームオーバーになってしまうんですが-

(後),がんばりましょう。(ボロボロし)



マ カバジスタ

►MC2(462KB),2AJU/19



本テクニック&隠し要素を一挙に大公開!

「ヤンヤ」は、スケボーに乗ってトリックを決め、 御中に出現した謎の生物・ガウーを倒していく A CT。しかし、ボード型コントローラを使用する 独特な操作にとまどっている人もいるはず。そこ

今回は基本&応用テクニックを詳しく解説。 これを読めばキミも"カバジスタ"になれる!



Point1®キャラ性能はパワーを重視 「トリックを出す前に開致してしまう」という初心物にオ

ススメなのが、般初から使えるキャラのなかで最もパワー が高いジェット、パワーはトップスピードに影響してくる ので、この数値が高ければより高くジャンプすることがで きるのだ。 ジェッ トなら余裕を持っ

てトリックを出す ことができるので、 まずはこのキャラ で練習してみよう。 ▶初心情は、パワーが 高いジェットでトリッ クの練習をしてみよう



Point2 @ トリックはタイミングよく!

「声ちんと入力しているのに、なぜかトリックが出ない。 こんな経験をしたことはないかな? トリックを出すうえ で最も重要なのはタイミング。ボタンを逃打してもトリッ クは出せないぞ。あせらずにタイミングよく押していこう。 ▼スピンを出したあと、さら



ここでは、嬉しステージであるバックサイドと、嬉しキャラ

の出現条件を紹介 1 パックサイドは、タイムを延ばすコイン

が登場しないうえに、20休ものガウー (しかも高レベル1) が

出現するという、歯ごたえのあるステージが楽しめる。また、

ラスポスであるキングガウーの条件が非常にシピア。そこで、

頭レキャラは基本的に各モードをクリアすることで出現するが

隠しキャラ&ステージの 出現条件を紹介

> スピードの恋いエイミーを使 用するのがオススメ。この主 ャラはスピードが強いので、 BBBとの無負になるパックサ イドで頼りになるぞ!

Point1 ●コンボで一気に大ダメージ! わパジスタ を目指すうえで必ずマスターしたいのが、連続してトリック を決めるコンボ、このコンボは、ただ連続してトリックを出すだけではな く、キャラが正面を向いて光ったとき (スピンの角度表示も黄色になる) に次のトリックを出すことで成立するのだ。また、同じトリックでもコン ボのほうがガウーに大きなダメージを与えられるので、ゲーム後半では必

苦手なスケージも集勝?

でも、トリックが苦干な人

は、キャラに知らずにライ

プモードで練習しよう



須、最低でも「スピン→フリップ×2→グラブ」はマスターしておこう。 クラブで大ダメージリ

Point2®ボス戦はジャンプ台の近くで! 各ステージの最後には、ポスとの一騎打ちが待っ ジャンプ台の

ている。ボスはHPが高いので、地上から攻撃して もたいしたダメージが与えることができない。そこ で、ポスとはジャンプ台の近くで戦うようにしよう。 もレジャンプ台から離れた場所でポス戦が始まって しまったら、攻撃を受けないように少し離れた場所 で待ち、ジャンプ会のほうに誘導していこう。ジャ で、少し早めに攻撃するのがポイントだ



って特性があり、それぞれ好 みのトリックや視界が異なる。 色付きガウーは、「ピンクなら フリップ」といったように好 みのトリックを決めればカン クンに倒せるが、問題なのは 体格が異なるガウー。こちら

は、好みのトリックだけでなく、それぞれの特性に合っ た収撃をしないと倒すことができないのだ。まずは、体 型による特性をしっかり覚えておこう。



核合トリックが大好きで、

▲ジャンプ台を使えば、ポスに ▲ポスが出現したら、あわてす にジャンプ台まで誘導しよう。

> 足より下のトリックは無視 ◆太っているブッチョガウ 一は、足より下のトリック は見られないぞ。

Ξũ

とは密頭に(?)かなり高い能力を 持っているのだ。 使用可能!!

▲バックサイドでは、一定の数の ガウーを倒せば、次のステージに 豊 節便

▶録しキャラのガウーは、見た日

急むことができるぞ

HUNDARA 929-9517 トモードのメインサイドをすべてクリアする キングガン



近くなら…

「鉄」」では、複数用窓された移路を 行き至したり、ライバル専両に体命た りすることができます。当然、現実に はありえないシチュエーションだけに ゲームならでは、の楽しさが味わえる のです。ハードの性能が上がったせい リアルさばかりを追求するゲーム が与いが今、アイデアが守るゲームは 新鮮に感じられます。 (bbf FA)

本攻略&全隠し車両の入手方法をお届け!!

「鉄」」は、電車同士で競走する個性的な RCG、このゲームには、ポイント (網路 の分岐)を使って車線を変更したり、ライ バル車両に体当たりできるなど、このゲー ムならではの要素が豊富に盛り込まれてい るのだ。そこで今回は、レースで飾つため の基本的なテクニックと隠し車両の入手条 件を合わせて紹介していくぞ! この記事 を参考にして、全国大会「鉄1」での優勝 を負縮してほしい.

役立つ情報をドーンとお届けするぞ



速したり、次のポイントまで牽線 変更を見送ってタイミングを調整 しよう。

こでは「鉄1」ならではのシステムである、「体当たり」 「ゴール」の2つを解説していくぞ!

Point() 体当たりで打も勝つためには? 隣の検路に車線変更したときに

車両名

ライバル車両がいると、"体当たり" が発生する。このとき、車体の先 頭でライバル車両の側面に接触す ると、コースアウトさせることが できる(右上の図)。逆に、直線室 更するタイミングが早すぎると、 自分の車両がコースアウトさせら れてしまうぞ(右下の図)。移動先 にライバル車筒がいる場合は、減



Point2@ゴールするときの注意点

停車駅に近づくと、画面の右上にゴールである停車駅 のホームと各車両の位置関係を表すレーダーが表示され る。このゲームの停車駅には6つのホームが用意されて おり、十つのホームに1車両しか停車することができな

ルしているホームに進 入するとリタイアにな る)。ゴール直前に連続 変更しようとしても関 に合わないことか多い ので、早めに空いてい るホームに車線変更し ておこう.

「鉄1」には、全部で30種類もの限し車両が用意されている。ここでは、全頭し車両

これを参考にして、すべての車両を集めてみよう。

アーモードの「ポイント 5 しをク

ツアーモードの「暴走トレイン III」をクリア

近畿地域の衛車を使って鉄1モードをク

近畿地域の電車を使って鉄 | モードをクリア(※)

近畿体域の常車を使って終 | モードをクリア(m)



入手条件

▲レーダーが表示されたら、早めにう イバル専両のいない救路に車線定要だ

いる総送の間

隠し東西は、基本的に「ツアーモード」の課題や「鉄 |モード」をクリアすることで出現する。なお、右の表 内の「ブレーキ」はブレーキの性能を、「カーブ」はカー

ブを曲がる際のハンド リング性能を「坂道」 は上り坂でのスピード を示している。 好みの 車両で、全モートを制 類してみよう。

この課題は定刻にゴールしな

ければならないので、単体のバ

ランスかよく、スピードが安定

している「メイテーツトレイン」

がオススメ。この車両でミスな く走れば、3分06秒~3分10秒



た神 難しい課題をクリアするため

ツアーモードの「凍結警惕発令中しをクリア ホッカーイドーして チホークトレイン 4 東北地域の電車を使って鉄1モードをクリア(= 東北地域の電車を使って終 | モードをクリア(※) ツアーモードの「計解前庫中」をク ツアーモードの「暴走トレイン」」」をクリア ケーヨーしょ ツアーモードの「サイドアタックしをクリア 関東地域の電車を使って鉄 | モードをクリア(=) 関東地域の常準を使って鉄 1 モードをクリア(※) エノシーマトレイン 関東共域の電車を作って終 | モードをクリア(m) ヨコハーマトレイン 関東地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※) 中部技術の電車を使って鉄 1 モードをクリア(1) ーカイドーJi 中部地域の電車を使って鉄 1 モードをクリア(x) 鉄 1 モードで 4 周日クリア後、中部の電車を使っ ヤーマトレイン 再度クリアすると、2 両のなかのどちらかを入手 ツアーモードの「オンリーレール」「をクリア

の出現条件を一挙に紹介!

オーサカカンジョーして ベートレイン ノーセートレイン

前後でゴールできるので、ホー *はかにも、開始後に106何 ムの手前で時間調整してからゴ 持ってから走り始めるという 方法もあるぞ。

ールしよう。 DONTHOUGHMED とにかく進げきろう! この課題は、一度もライバル

のワンポイント政略

日刻日分割(約) 時間の顕繋がカギ

東際に接触せずにゴールするめ 要がある。最初は速度を抑え、 ライバル車両の後ろを走ろう。 そして1つ目のトンネルを過ぎ たら、スピードを上げてライバ



近畿地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※) ランデーントレイン ツアーモードの「非常一発しをクリフ ツアーモードの「バックアタックしをクリア チーツトレイン 中国地域の電車を使って鉄1モートをクリア(※ 中国地域の電車を使って鉄 | モードをクリア(※) ツアーモードの「ピンポイントエリアしをクリ ツアーモードの「OON'T TOUCH MELEOUP ヒッサツJr. マツウーラトレイン 九州北域の電車を使って鉄 | モードをクリア(=) タカチーホトレイン 九州地域の電車を使って鉄1モードをクリア(s)





(るヒントだけでは神域を出印点せる 行館員して色々なエモを使ってみたり、 関係を変えて行動したりと意外に語 を使う。これがこのゲームの終粋な楽 しみ方だと思うのだけど、"できること が多い三自由度が高い" と一様に言え ないところが難しいニョ。 (大)

を除いた。残り40人の神様出現ヒント集! 正確に

凝縮攻略していくぞ のコンプリートデ-

疫情(エモ)を入手し、さまざまな場面で使うことによりイベントを発生 させていくという風変わりなゲーム「エンドネシア」。 2回目の収略となる 今回は、エモ入手ゲータと神様出現リストを堂々公開!! エモの入手に手

していこう。なかでも「キレイ」は入手タイミングがシビア・「詳しくはポイントQ&Aて

関取っていたり、どこのゾーン にどんな神様が出現するかわか らなかった人には大いに役立つ んじゃないかな? なお、エモ のGETリストに関しては完璧な 内容で公開するが、神様の出現 リストについては「ヒント集」 というかたちで掲載してある。 あとは、ゲーム中に出てくると

ていこう!



ントと照らし合わせて謎を解い 本神根は全部で50人、今号のヒントを参考に、日 様サコンプリートリ

単に貼れてトゲで刺される

は、このリストにイベントの発生時間が条件として加わるので、色々な時間間に行動を起こしてみよう。

	神様の名詞	出現方法
ファンシー	和口神话	質点にいるP氏か夕方に行ったコルフボールが森のほのくんに当たる
		ポールを格に取られる前に独う
	夜遊びの神様	夏、ランプの木からとモガたれているので、8万円すべてのランプの何かりをつける
	メロティの神様	P氏C「アツイ」のエモを使うとピールを飲み始める
	研究さの神様	日中、ファンシーのベットで起きるとスパ虫が出現
	花の神像	花畑でキレイ」のエモを使い、赤・青・質の3種様の花をとる
¥		花の神様の石俊がある花様に正しく様える
	ちょうちょの神様	ちょうちょボードで、オス・メスを含わせて正常する
2		8個、社に施れているサーヤを繋がして社を集させる
	地の神様	安中にモレイラ密助のモレイラが起きるので「キレイ」のエモを使う
	お下しの神経	前、リス五輪会場で負けリスのいる被緊場に行き「カワイソウ」のエモを使う
会	数の神様	ファンシー海岸で「ビー値」を入手。それを採掘器のビーバーに渡す
Ÿ	レントゲンの神様	夜、家で硬ているスティープに「クヤシイ」のエモを使う
	島の神様	鬼ボードで「どんべり」を使うと、鳥の鳴き声似てゲーム開始。3回正解する
Ð	ハレエの神器	サーヤの家の何の鉢植えから「リボンシトロン」を入手
		サーヤ原付近にいる男グマさんに「リポンシトロン」をつけてあげる
23	トーテムボールの神様	トーテムボードで正解する
益	リズムの神性	エルザラボの右側の辺にあるボンゴを一定のビートでたたく
Š	カモフラージュの神様	ホエリア、青エリア、黄エリアそれそれにいるカメレオンにエモを使う
ð	知性の神様	パーで飲み、2杯日を開かれたときに「カナシイ」「サビシイ」のエモを使用
恥	大阪の神橋	ある夜、バーにいるジェシーにエモを使う
¥	飲いどれの神様	あるを、バーにいるロジャーと会話し、「ダアシイ」のエモを使う
в	ハノキの神様	夜中、エルサラボの窓にピーバーがのそきに来るので、そのとき席を開ける
×	食べ物の神様	エルサは鉛きるとすぐにネズミを食べる
	概算の料理	牧車の近くにある神様の石像の前で撃たれる
	スナグミの神様	这部内にいる切け者スナグミの背後から「アツイ」を使用。「スナグミの根」入手
		スナグミのアント付近の国店で始を入手し物々交換。対象は「砂漠のバラ」×3
番	意味の神様	パンカと会話し「地震保知機」を入事
凸		砂漠の光体をおべて「兵体サンのしるし」を入手しバンカに渡す
G		ダンモの南の海岸で、カニの替れ効果に行く

8. まだら大力二食い出場 カニを食べようとする 異を证める台級に正解の長3種類を证める ロジャーとをはプロジャーのバット。を入手

サンソレースへけく タカ、ダンと会培し、ヒトテのバッチ」を入す

神様ではかかしたある

すべての「しるべ石」を見つけ、地図を完成させる

Σŧ	入手ゾーン	入手場所	入手方法
ハラヘリ	全ゾーン	さこでも	数が減ったら
クイスギ	全ゾーン	8225 a	食べ過ぎる
241	会ソーン	8558	既くなったら
アツイ	発地	マジロウ近くの温泉	道袋にゆっくりつかる
アツイ	シベリア	温泉(お湯を出した後)	選求にゆっくりつかる
	ジャングル	ジャン水球根	ジャンボは根もどきに食われる
151	ジャングル	ジャンプ草	ジャンプ失敗
	茂地	スナグミエリア	スナグミに何される
クセシィ	6	スコウテが出現する場所	3カ所で商地高される
2624	飛塘	ロジャー	ブタ路で「うまくできません」を選択
サムイ	シベリア	油・海	池か河の中でまったり
	エントランス	ダッコチやん	くっついたダッコチやんが変形
	ファンシー名章	ランスの馬	質におしゃれニンジンをおげて会話
	e .	3435	夜、ふくろうが頃いてるとき
224	液	(依頼期(スティーブ)	木が倒れるときに近くにいる
	ジャングル	ピラニア	ピラニアに近付く
	報酬	42	はじめてダンに含う
	ロンリー	ソンピ	はじめてゾンビに会う
ハズカシィ	ジャングル	バンツ氏	パンツ氏がいるところを通る
	エントランス	REG	展船をふくらます
タバンイ	エントランス	ダッコチやん	ダッコチヤルをくっつける
3724	ファンシー名首	ランスの馬	気に対しゃれニンジンをあげて会話
	ジャングル	ジャンプ草	ジャンプに成功する
カッコイイ	エントランス	カウント	カウントに名前を名乗る
22244	エントランス	メカ日号(メカミのメカ)	メカが飛び立つところを見る
キレイ	ファンシー	シャボン池	シャボン玉が飛んでいるのを見る
#PW	エントランス	カウント	カウントに「おじさんだれ?」と思う
AE24	ジャングル	スティーブ	7日日の夜のパーでスティーブと会話
	燕	スコウテが出来する場所	4カ所で要地派される
カナシイ	St.	リス別線所	カラスにリスが食べられたさき
	ジャングル	ケージ	「知性の神様」出現時
	B	リス五輪会権	リス五輪で負けリスを見る
カワイソウ	ジャングル	エルサラボ	エルザがネズミを食べているのを見る
	別地	ブタ生息地	プタを行ったまと
	Ш	サイバダッタ	サイバダッタが死亡したのを確認する
	SI .	スティーフ	家でスティーブが飲んでいるときに行く
クサイ	ジャングル	においを出す草	草に貼れて匂いを挟ぐ
	246/1178	7727/L	東京に対めて近初できる

6	夜中、幕橋にゾンビが出現するので、活しかけて「ゾンビの手紙」を入手		
85	山ブーンの入口にいるイーに遂付くとバトルモードになる		
et .	1 本だけ絵の木の前にジェシーがいるときに「サムイ」のエモを使用		
見た神祖	個、ランスが概率の形で他の限を思っているとかに「コフィ」のエモを使用。根うのをやめる		
	シベリアゾーンで寝ているマサノフガエモゲットの住を弾いている		
PER	その由のエモを使用する(を数正解)		
	ブーに「連れたパーツ」を関すとUFOに乗ってメカ2号のところへ移動		
12	作用を開始する		
	「誰れたパーツ」をメカ2号から入手。「マシンオイル」はロジャーのパトカー付近		
	ナイキ宅で「お除かき筍」を拾い、ナイキに皮す		
8	ナイタにエモを使うと夜に終を殖く。翌日、絵が完成する		
	森野でおかみ、のチャンスがある。株とと神様から「子とものいる場所」のセントかもらえる		
2005	全然では人の子どもを見つける		
	山にいるサイバダッタと会話。「苦行」について繋ぐ(3パターン)		
493	山頂から出ようとすると裏落も繋げる		

アルマシロの、その世界で4匹のマジロンピーコンイ。「ハスカンイ」「ネムイ」のエモを見る 丸をったところを割り、耐欠素の次で入れる 4つの見欠級がふさがれたあと、ポンプを押すとお用が流れるようになる



マピード日の神社

思要期の特別

要者の神 お野の神 ランスの日 体理の神 RECOR WES-C



らんな女の子と仲よくしていたのでP B (プレイボーイ) 値が上がる一方) 沈からは女の子!人にしぼって、じっ りとイベントを楽しみました。それ こしても、何ともうらやましい場合に 置かれている主人公、女の子と伸よく ならずとも、すでに立原なプレイボー

▲ 運動係と P B 係の大体の目やすけ

の高屋で帰居できるそ

イだと思うのですがそ

6人のヒロインとの付き合い方と、隠しヒロインの 発売中 **6,800 *用は2 8-RPG *MC(17/ロック) エンディング条件を一挙公開 これでお目当ての女の子とも仲よくできる!!

魅力的なヒロインたちと力を含 わせて戦っていく「ルナ・ウイン グ、目当ての女の子と仲よくなれ ない、という人のために、このべ ージではNR (ニュアンスリブラ イ) イベントで高ポイントを稼ぐ 方法など、各ヒロインとの付き合 い方な紹介するぞ。また、隠しキ ンディング条件も公開。これがあ

れば、どんな女の子とも仲よくな

めの基本的なポイントを紹介。ま すは下の?点を守ることが何より も国要だぞ。また、意外と気づか ないのが、メニューで「搬選」を選 ぶと帰得した経験物はその末まに 戦闘を最初からやり直すことがで さる点。後半戦は鮫のレベルも上 がってくるので、苦戦するような

らこの方法で経験値を稼ぎ、レベ

10お目当ての女の子は

必ず参戦させる

戦闘に参加させると、その女の

子の思愛値が上かる。また、窓更 値が高い女の子は攻撃力も上昇す

るので、展開を寄に進められるの

だ。お目当ての女の子は必ず戦闘 に参加させるようにしよう。 2●主人公を盾にする 敵は基本的に主人公を狙ってく る。そこで、主人公は前に出て攻 撃るガード、残るヒロインは武器 と魔法で攻撃に専念しよう。ただ

し、主人公の日 Pには常に注意

るとゲームオーバ

風立しないように

調子に乗って

ルを上げておこう。

ることができるぞ!



公国の王女として育ち、ろくに寄住と活 したことがないというシルファ。戦闘では 唯一の回復魔法の使い手として活躍できる。 ボス級の敵がいる重要な戦闘では、必ず参 見させるように、NRイベントでは、「好き なタイプ」で「何じ年前」、「地味」で「読 書」と、彼女に合わせた答えを選ぶといい



出会ったときから不思闻な雰囲気を持っ

ている少女・ルル。設全体に効果がある政

単手段を持っているので、戦闘でどんどん

活躍してもらおう。NRイベントの運管で

は、「一目惚れ」で「信じない」、「相性のい

い性粘」で「おとなしい人」などを選ぶと

いい。また「避珠」で「洗音」、「好きな紋

そして! この2人にもエンディングが!!

災値を上げすぎないようにしておこう。

女の子ごとの付き合い方をチェックしよう!

幼なじみのセシルは3マスもの攻撃総団 があり使いやすい。役方から仲間をサポー トするには指摘だぞ。N日イベントでは、 「女性のタイプ」で「同い年」、「育った印境」 「重要」といった返答が好印象。彼女は 自分の簡単をどんどん思ってくるタイプだ が、「好きな季節」は「冬」という意外な一

全ヒロイン中、仲間になるのか最も遅い

アリシア。戦闘では2マス分の射程距離を

持つが、仲間になった時点ではレベルが伝

いはす。こまめに収額をしてレベルを上げ

ておこう。「好きな季節」で「夏」、「育った

環境」で「関係ない」など、NRイベント

はわかりやすいものが多い。ただ、既かの

女の子の窓

野岸に注意.

恋愛価を上げるには女の子とマメに出会うのが基

本だが、複数の子と仲よくするとPB(プレイボー

イ) 値が上昇する。この値が上がると効量値に裏形 響を及ぼすので注意しよう。なお、EDを迎えるた

めに必要な救債はそれぞれ100以上、複数のヒロイン

のFD条件を進たしている場合、名前の方にある数

字(1シルファ~6チロル)の順で優先される。



パティは攻撃範囲が狭いので、主人公と 一幅に行動して攻撃に専念させよう。なお 後女は序形で仲間になるが、セシルほどイ

ベントが多くないので、こちらから帯程的 に会うように。「相性のいい性格」は「明る い人、とイメージとおりだか、「好きな悪筋」 は「春」、「一日惚れ」で「信じる」など、 わかりにく



多彩な趣味を持つ考古学者のチロル。姓 晒てはセシルと同じく攻撃範囲か広いのて 使いやすいぞ。ただし、仲間になるのが遅 めなので、レベルには注意しよう。NRイ ベントでは、「相性のいい性格」で「利象な 人」を、「女性のタイプ」で「年上」、「好き な料理」で「あっさり系」、「好きな季節」

で「秋な どが好印象。

















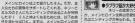












み物」では

TATAL AND



メインヒロイン全員の恋愛師を上回:る。ただし、メインヒロイン全員の恋愛 ればエンディングが見られる。恋愛カウ 値と、ネリーの歌愛カウンターを上げす ンターについては下段機外を参照。

リーの形型カウンターは、メインヒロインの影響性とは別のもの。カウンターは次の場合にだけ上昇する(なお、カウンターの利期制は 0)。①:紹介移動画面 で「キリーの旅遊」を設定する(+1)、②:①以外の船が実現網覧でキリーと完全)(+2)、ちなみに、8人のヒロイン全員のエンディングを得る点としていない 場合は、主人公 | 人きりのエンディングになる。孤高の一匹味を目除す方にオススメだ川

ダントツNo.1!

ゲームクリエイター科 ☆03-3370-2720



£03-3370-2720 東京ゲームデザイナー学院 ₹151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 大阪ゲームデザイナー学院 大阪府大阪市北区天神様1-12-6 206-6882-4980 7530-0041 (名古屋ゲームデザイナー学院) **〒453-0801** 愛知県名古屋市中村区太閤4-9-26 2052-452-5901



ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果を 詳しく書いて、右記のあて先まで! 封書でもOK だけど、なるべくハガキで洗ってください、採用さ れた人には、超楽學賞品をプレゼントしちゃう。も ちろん、FAXでの投稿も大松は「

T101-8305 (株)メディアワークス 電撃プレイステーション 03-5281-5232 24時間受け付け中

¥9,0005000088 M.S. SDINNORFAN ¥4,50069/0006689 ¥2,0000000000

カンタンコマンドで全キャラクター使用

ゴルフゲームを楽しみながら、ゴルファーを育成 するスポーツACT。5年以内にグランドスラムを連成 しなければならないんだけど、ゴルファーの育成が ちょっと苦手という人に餅碗。なんと、コマンドス 力だけて能力の高いキャラクターが使えるようにな る。そのコマンドはモードセレクト画面で「はじめ から」の項目にカーソルを合わせて、 ②を11回押す だけ、ちなみに成功しても何の効果音も鳴らないの ゲームを始めなければコマンドの成功を確認す ことができないぞ、皮功していれば、本来ゲーム をクリアしなければ使えないキャラクターをすべて



▲この状態でロマンドJ はかすれば、全年ャラクタ 一份等于方字 ◆旬期能力の高いキャラク ーを使えば、大会もラク

に振ち進める

SPIDER-MAN

原作者スタン・リー氏のナレーション

マジカルスポーツ Hard Hitter

オリジナルキャラクターを作る時にスタイルセレクト両面で、「HEIGHT」

の項目にカーソルを合わせて◆左を約10秒ほど押し続ける。すると身 最か80cmのキャラクターを作ることができ るのだ。この現象は動館上の変化だけでは

俗語はあるぞ。

ちっちゃなテニスプレイヤー

アメコミ「スパイダーマン」のファンが点いて喜ぶウラワザをご紹 まず、メニュー画面のSPECIALを嵌んでCHEATの項目を設定う この状態でチートコードを入力できる新語 になっているはず、ここで「STAN LEE」と 入力する。画面がやれたらチートコードが 有効になった証拠、チートコードを入れた あとにゲームを始めると、ナレーションか スパイダーマンの原作者スタン・リー氏の 声に変わるのだ。



erri.

■三螺網双 ★師しキャラ諸京市 趙震、関羽、張飛を使って、IPモードをク

★隠しキャラ曹操 夏侯惇、典章、許褚を使って、IPモードを

★師1.キャラ場当番 モードセレクト画面で幸在、左、下、〇、 意、LI、RIと入力する。

★隠しキャラ呂布 諸葛亮、曹操が使える状態で他の全キャラク ターを使い | Pモードをクリアする。

★限しキャラ信長

上のワザを使って困布を含む13人全キャラク ターで、IPモードをクリアする。その後に、 モードセレクト両面で◆上、@、下、⊗と入 カする。 が注=再録されたウラワザは過去に発売され たパージョンで確認を取っています。最新版 では削除・修正されている可能性もあるので

の紹介▶キミの記録も墓!



自分の限界に挑戦してみよう!

この「DPSコロシアム」は、ゲーム で自分の観界を極めようとしている読者 が聴い合う、ストイックなゲーマー必見 のコーナーなのだ。大記録が出せたら、 ガンガンこのコーナーに送ってほしい。

オンラインもよろしく!! 現在、電車オンラインはリニューア ル中。近日中に再開する予定なので、 こちらもお楽しみに

原則として、中時記録は官製ハガ

キに唐くようにしよう。 窓見を伝え

る場合や、報告内容が長くなる場合 だけ、気勢として使せんなども認め

グランツーリスモ3 「アーケードモード」の「規定タ

なく、実際の表示も小さくなっている。し

かも、このキャラクターを使ってラリーを

続けると、なぜか審判の調が大きくなって いくのだ。見た目はおもしろいので一見の

イムトライアル」で、No.03(東京 ルート248)のラップタイムを競う。 設定の制限はとくになし。申請記録のリ プレイもセーブしておくこと。 ハガキに「GT3」と明記して 「タイム/エントリーコード/AT

かMTか/使用コントローラ」を 書こう。エントリーコードの出し方につ いては、右の個外を参照してほしい。 ●記録確認にメモリーカード 2 使用

ご了承ください(バグ茶はとくに注意!!) 風のクロノアと

「ジョイジョイタワー」のクリア タイム、「ホラホラタワー」のクリ アタイム、「モメットハウス」の大 幻歌館で"思まれしレオリナ"を倒すま

でのタイムをそれぞれ残ら ハガキに「クロノアク」と明記 して「申請稽目名(ジョイジョイ タワー、ホラホラタワー、モメッ トハウスのいずれか)/記録」を書こう。 スゴいタイムを期待しているぞ。

●記録確認にメモリーカード2使用 ●しめ切り▶ 7月21日消印有効 しめ切り▶ 7月21日消印有效 参加方法その2▷ インターネットで記録申請

加方法その↑▷ハガキで記録申請

野鶏の曲道はハナ #1" F#99/3046 + 42 所·電話番号·氏名· 必要ならる文字以内 ペンネーム・中間記録(内容は種目 ことに違う)」を書いて送るだけでOK。

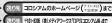
部に入が部に押目 に河中嶋する場合。 -EIDOBISTY 前の記録は~です。 と書き子えること、また、当コーナー の意見などを書いてくれてもOKだ

על--יעוני

ているぞ、また、ハガキなど「枚につき、「人分の」 中部部分しか受け付けないので注意しよう。 記録研究者(おもに入賞者)には 間違いや不正がないかの細胞のため、 編集部から通知があった場合のみ、 記録の証拠になるメモリーカードか ピテオテープを送ってもらり(神経後に返却する)。詳 しい返り方は通知のときに説明するのでご安心を、

詳しい記録の中間方法については、ホームペ

配線の中間は、メールで行うことも可能だ。: スしたときに確認してみよう。メールなら影 詳しい記録の中間対象については、ホームペー 使用の業務時間に誘係なく申請できるので、 一ジの中で設明しているので、実際にアクセー 制関ギリギリまでおばれるからり



しめ切りと・7月21日第11有効(ホーム) 記録の発表・ベージは月日17前しめ切り

8月10日発売の本誌「DPSコロ シアム」と、電撃オンラインの専 用ページに掲載

アクセスしてみよう!!

○開始するのといのはこ コロシアムも特をリニューアル

※ を選集、発生は上型なけてはなく、参加料200年以上の傾目で「1000以外、11~20位、21~30位、31~50位、51~10位、101~176位、176~30位、301~50位、301~60位の各プロ クから抽版で T名すつに2,00円を進星。Pinにも資金資明のチャンスはあるし、上inになるほど機様チャンスも多くなるのだ(他の間 BA以下の場合にはトップにグッズを踏るそ)。

FINAL FANTASY X



tearst?

前作からわすか1年という異例のスピードで世に登場することになった起入気日PG最新作。毎回適ったシステムや世界観を提供してくれるこのシリース。この最新作では、これまでとどう変わったのかを完全紹介!!











t&1= ?!!







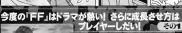








単純にEDも自指すだけなら つって時間は切け間程度 (そのうち 20時間を5inは イバントのようだ…)、ゼリ込もう と思えば 200時間・4竹5!!



Color Service












11842+



























THERTAL

ることで、味力



今度の『FF』はドラマが熱い! さらに成長させ方は ・プレイヤーしだい! その2

・ シリースの名を見るかいトレスタム、その気をご打ち 「「ディットでの間にいるはATBの実施です。」で 「おいいの場合では、一般では、その名はご言うの できまり、このでは、このでは、他のないできまった。 このでは、このでは、このでは、他のないできまった。 「このでは、このでは、他のないできまった。」できまった。 「このでは、このでは、他のないでは、他のないできまった。」できまった。 「ログライトをより、CTBの方面にはりましょ。 「ログライトできまった。」できまった。このでは、「ログライトを表し、CTBの方面にはりましょ。」できまった。

今回は前面右のCTBウ

かりが、それによって、先出されてくる他の、他の くこ、日本のは、他に守た不同になりました。 としまってクターの人に対人が意思してよって無 Martin August Park 1 人まで、注目のメンバーには で、機関に対して、これではない。 Down Martin August 2 でもかけました。

ME () * ****** PRITESON

OF SEMINATION TO THE TRU MUST,

OF STATUS, BORNELS, BULLET,

OF STATUS, BORNELS, BULLET,

OF STATUS, BORNELS, BULLET,

OF STATUS, BORNELS, BULLET,

OF STATUS,




オーバードライブ技 ル級技(リミット技) ドージが たまるに 使える名キャッジと の116輪技



今即は

がただのため方

が、4スタート時は「後行」 (タメージを受けると呼べどか たまる) しか愛えていないが 歌鏡中 一定の対象を取って いると新しいオーバードライブ タイプをドットできる。

おばれたり

おかり

FFX



Bo奥獣は 呼がとそのはない 常属生。 HPがなくなるまとで高な一種の方 ナサスコレムといかまる









FFX #X-1-(5) ZZZPSL









どうに継ぎかは プレイヤーの自由だが 保留は ほとんど一方面が おので 使うようなコトは だいれず



スフィア蟹の決まり② 稼動



でマスを付替していままり





今度の『FF』はドラマが熱い! さらに成長させ方は Linkshamer フレイヤーしだい! その3





FINAL FANTASY X BUDT





















イオカロオガニとも放発するウになる







なみていうできる

スッキリ作品は











ATRIBUSE OFFE







TARLES ENGINEERS



こ是主ます。予動での強べ替人は見

COLUMNS OF DENGEKI

なりえの時間

左ん クリーニング屋の店員、和菓子商人(アルバイト)などもしていた苦留するイラストレ プロフィール イター。ブツは実家のタンスの中に乗っているとか。そのブツの名が気になります。。



COLUMNS OF THE PARK DENGEKI

女性の水着に購える! 花火の臭いに 関える! かき氷を食べて頭痛をおこ せ!…夏は忙しいケドここは読んでね。

★樟脳の匂いが

恋しい

数年前に購入して以来、ずぅっと遊び続けているソフトが1つあるのです。ふと考えて れれば、引体な人かで一場的に片付けるとき 以外は、何年もハードに剥きりっぱなしです。 このソフトはすっかり私の日本に割け込んで いて、既にアホほど遊んでいるのに、飽きも せずさらにやってしまうのです。と、いうく らいお気に入りの一本というのを、みなさま

もお持ちではないでしょうか。 ここまで習慣になってしまうと、一生これ なしでは生きていけないのではと心配になり ますが、意外とそうでもなさそうなのです。 というのも、私には以下のような経験がある からです。

かつて飲い場の底には、あるた気に入りまた。 本番色とうしても多かなどの場所が入りました。 海田しくりまわすかられつエルコンで 海戸へのですが、そのがロンボロンで、 なのです。もうみくれかなどれた現ることもかで楽走し ともできず、洗濯されてかうスルエテされてい の際ためた、からでで選を持かべて軽くの を持っているよな気でした。ころが、こっしか。 ははどに優かた。ところが、こっしか。 ははどに優かたいたもなか。とてもかったのでは ませんが、それに行わる何かといるを得か のでしょう。こうして自らの意志で毛不おお 即まれたのです。

現在の私は工工機ですから、あの頃の毛布 ほどに、激しくこのソフトに依存してはいな いと思うのです。だけど、それはまだ場かた り貸し出したりしたことがないからそう思う だけで、もしもそういう状況になれば涙ぐむ のかもしれません。

それでもきっといつか、あの毛布と同じように、このソフトを遊ばなくてもへいきになり、計印する日が来るに違いないのです。計 したたん、また毛布が必要になったら、 とアと、どうしまへ。

COLUMNS OF DENGEKI

プログラマーいわさきひろまさの別が熱い PlayStation プログラムパワーチェック

そんなわけで、今、PS2のプログラムを終むのに手中です。いくら時間を投入しても 足りないぐらい時間がかかる。考える時間が----。楽しいなぁ。

★PS2を 初体験した夏······?

PS2を初体験……といっても、今ごろPS2を買ったというわけではないPS2の開発機材をはじめて本格的に触ってソフトを開発したというのが、今回のお額だ。

そこで改めて感じたのが、PS2は本当に 「おもしろい」機械だということだ。

その理由は一能「PS2は今までのゲーム マシンとはかなり違う」からだ。 過去、ファミコンからはじまって、いろい ろなゲームマシンの開発機材に触ってきた。 これらのマンとは、見かけは違えど「ほぼ」 「つのCPUと、その周辺にひっついている ビデオやオーティオ用のハードウェア」とい う基本構成は同じだった。それ前に、PS2本構成は同じだった。 ンジンやSFCからPSへの移植であっても、 いくつかの特別なPS独自のルールさえ覚え

れば、それほと難しい作業ではなかった。 しかし、PS 2 は明らかに違う。初めてサ ンブルのソースファイル (機能の級明や、ブ ログラムの組み方を級明するために練習も兼 ねたファイル)を開いたときに、思わず絶句 してしまったくらいた。

とこかく3日か4日か、それくらい不能不 作で活み続けて、なんとかPS 20思想…と いうか、グランドデザイン……すなわち「こ もそ中った人間が何を考えていたか」が、な んとなく、おほそけにてはあるが見えてきた。 今までのゲームマシンを「社長!」人、あとは、 アルバイトしかない中い企業」との PS 2は「社長!人と、たくさんの間のいい 管理部がいる大企業」なのだ。

今までのゲームマシンでは、およそ何をや

るにも、だいたいメインCPUがやることに なっていた。せいぜいサウンドを専用チップ が担当するくらいの独立性しかなかった。つ まり「社長!人が忙しくアルバイトに細かく 推示を出す。スタイルだったわけだ。

ところが、P82では、たとえば「クラフ イックにアータを転送する機能」、3つかで、 イックにアータを転送する機能」、3つかで、 と頭のいむ目(情理能力まである)を配置 のいいむ目(情理能力まである)を配置 のか。分化事の中心になり、ブログラムのス タイルとしては「それらの社員にどんな指示を出す な域で把売を与え、その仕事の終了を待ちな がら、選合性事をやる」というスタイルにな がら、選合性事をやる」というスタイルにな

……ちょっとわかってもらいにくいかもしれないが、いったん、こう世界して、ある程度の環境を整えると、PS 2 は突然、非常に扱いやすいマシンに変身する。なにせ優秀な 社員たちが版を囲めてくれているのだから、 今までのゲームマシンでは両側だったこと」 ぐらいは事態になる。

というわけで、今のところの結論。PS2 は実に扱か深くて、技術者にとってはたまら なくおもしろいマシンだ。この能力の展深さ を考えると、まだまだこのマシンは低が知れ ないなると単純に思ってしまいました、はい、 それで僕は……すいません、まだ全然使い切 れてません(注).

西海岸電脳遊戯事情

★ゲームの快感度は 体感速度で決まる

会社の仕事でメインに扱っているパソコン はPerturus (KEP 7) 第7384Hz、 RIDRAPATO がは、URL のは、ORSCH 1 (0000mmHIDOといったま あまめのスペックのマンと切ってきれい に使ったときにはずごく張いと思ったそれが、 最近かっとも返ったものからで、ORSCH 1 (0000mmHIDOといったま ました。また、雷から使っていたり。1 (2000mmHIDOといった。 のマンとをよるに対っては、ORSCH 1 (0000mmHIDOといった。 は現後のパリワ、バカッ選とすではかったのです。 とうして、ムなとこになってしまったのでしょうか、いと考えると、案でPE TSMHIME を とうして、ムなとこになってしまったのでしょうか、ときまる。と、第一で、PE TSMHIME を たっているせいではないかと思い始かりを 最新のIGHzを超えるCPUを極大でいないに しろ、そこそこに恋いパソコンを家でも会社 でも使っていて、いつの間にかその速度が当 たり前になってしまっていたようです。どう やら人間の画で力は思った以上に柔軟かつ強 力だったようです。

平日はは2番日東で高速を刊ばして遊動し でいるのですが、やは3支速に増れてきてい ます。時速100マイル(160キロ)はめったに出 ルでは2番(200マイル(160キロ)はめったに出 水では3番(200マイル(160キロ)はからとがありません からこれは日常の傾れからさたものでしょう。 「1のことを考えると速度に関する段別はも っとかりますため、それを終すのは多分がになりませんが、それを終すのは多分が1になりますん。

こういう感覚はTVゲームでも重要な要素 です。「GT」のようなレースゲームでの体感 速度はまさに命ですし、RPGなどの眼隔の アニメーションの速度、バーティの移動速度 なども一時間をラケームをいる時度にする くらいに重要な項目です。 そこで開助なのは 最高な速度というのに個人者があることと 養粉に速べたまりに慣れがあるということ。 この返をよくむかったうえでデザインされて、 できない気持ちよさを能しるゲームとして国 に刻まれて長、巡れることになるわけです。

将来ゲームがもっともっとインタラクティ ブになっていくと、入力で反応速度を見てそ れに合わせて自動的に微調整するのか当たり 前になっていくような気かします。 さて、パソコンをグレードアップしてはっ

さり、パソコンをグレートドップしてはっ きり速度アップが体感できるのはCPUクロ ックが2倍以上といわれています。というこ とで、私のグレードアップ計画はAthlon1.5GHz が手頃になった頃に行われそうです。



線川 光 さまざまなメディアで活躍するポイスアクター。地味はG-SHOCK、NIKEの戦の収 プロフィール 集。またゲームやバソコンなどにも精通しているステキなお兄さまなのです。

★アーケード版ゲームも ロックオン中

見されたこともあったしね(大汗)。 「ガンダム」って乱入0 K だったよね? そ れだと、おちおち練習もできないんだよな~ (it). そういえば、うちの折断に住んでいる事 務所の後輩から聞いたんだけど、お互いに知 っているゲーセンで、そのゲームが響いてあ るんだけど、そこで常にランキングトップに なっている人の名前が "ヒイロ・ユイ" らし いんだよね~(笑)。で、いまだにその人のこと を見かけたことかないから、もしかしたらオ レかと思ってたんだって(大笑)。 そんだけ上 手かったらカッコイイよな~り でも、何故 ヒイロなんだろう? 舞台は「ファーストガ ンダム」なのにねぇ……。 やっぱり 「ガンダ ムW」好きなのかな? だったら嬉しいんだ けどねり

くて、策体の近くでウロウロしていたら、発

化しているんなら、そのうち「バトルテック」 のように、コックビットモードの作品も出て きたりして♪♪♪ あっ、「バトルテック」っ て知らない人もいるかな? 完全に閉箱状態 になるコックビットを模したゲーム機で、10 人ぐらい同時に戦えるのだ。コードネームが 画面に表示されるので、チーム戦も可能! 操 作ボタンが、100以上もあるってのがマニアッ クだったよね~(初心者は、そこまで使わせて もらえないんだけどね/苦笑)。そういえば、 初めてプレイしたとき、そこの店員さんが戦 い方のアドバイスをしてくれていたんだけど、 オレは失礼なことを言われてしまったのだ (怒)。みんな必死になってゴチャゴチャした戦 いをしていたので、少し離れた位置から戦況 を伺っていたのだ。そして、少し落ち着いて から、膨いに参加しようとしていたら、見回 っていたお兄さんが、「戦闘が展開されている 場所はもっと先ですよ。みたいなアドバイス をしてきたのだ……。まるで、と一しろ一の ように扱われて、か~な~りムッとした (部)、このゲームのスゴイところの1つに、助 いが終わったあと、新いをプレイバックして くれるというのがある。上空から撮影してい るようなカメラアングルで、スコアトップの マシンを追い続けるという映像なんだけど、 これがけっこう楽しいのだ♪ コードネーム も表示されているからなおさらだった♪♪

で、最後に財験の基準がプリントアウトされるのだかりか、このデータがまま建しくて際 動モノ!!!!! ゲームが始まって何分後 に誰か健を倒したっていう情報かすべる記載 されているのだ!!!!! そういよば、こ のゲームで怒ろしい情報をしたなか、(大汗)。 大勢のメンバーで導りに行ったんだけど、中

には、こういったゲームは初体験という人も …。ゲームプレイ中に、コードネームから。 その中の「人を発見して、うしろが行き止ま りの場所まで追いつめたのだ(スコアアップ のためには、絶好のカモだからね/笑)。最 初は、必死で逃げ回っていたのだが、ある時 点から開きなおったらしく、まるでオレを道 連れにするかのごとく向かってきたのだ。し かも、いつまでもいつまでもいつまでも… (焦)。迫ってくる機体に、一腰そいつのムキに なった顔がオーバーラップしたような気がし た(汗)。なんか、こんな感覚って、「ガンダム」 にもあったよね。もし自分が相手の立場だっ たら、こんなに追い回しはしないので、何で そうなるの? っていう恐怖感が謎ってくる のだ…。これこそ"錠鼠猫を嚙む"ってやつ? マジで恐かった(汗)。こういうのって、コン ビュータ相手ではなく、人とやるからこそ生 まれる感覚だよね。これを、是非「ガンダム」 で体験してみたいな~りりりりり……恐い (けど (苦笑)。

PS業界大人の話

鎌田重昭 ブロフィール

フリーの東界事情遇。現在のお仕事は、ゲーム評議、ライター、ブランナー、CG: インなどなど、冬彩で多す。流通等級の所は報道中の報覧でおまかせなのです。

★ネットワーク新時代へ ~次世代通信の本命は!?

もうすぐです。もうあと少しで、夏本番に ……もとし、「FFX」の発売日ですね、デモ やニュースなどで、その驚異の映像やゲーム システムの一部をご覧になった方も多いでし よう。実際にプレイすればするほど、手限と ヒマとお金がかった起大作であることを実 感できると思います。

なにしろ、ちょっとやそっとのCGやケームプログラムでは難かない私ですら、「よくまあ、こんなトコまで作りこんであるなあ」と、感心する場面がとても多いですね。

恐いする場面がどても多いですね。 と、同時に感じることが「早くブロードバ ンド(広帯域=高高速ネットワーク)時代にな らないと、ゲーム業界は苦しくなるな」とい う点なのです。

それはなぜか、というご説明は次号からに して、まずは前回の光ケーブルについてのお 誘の続きからいきましょう。光ケーブル流信 は、電線を使った通信まり圧倒的に早く、ロ スやノイズによる影響がほとんとありません。 しかも、電線と比べてはるかに少ないスペースで、ケケ遠いに大量の回答数を扱うことが できます。

となった。 だれくらい違うのかというのは、実際の高 用サービスでは事業者(通信サービス会社さ んのことですね)によって状況が異なります ので「光ケーブルはADSLの何倍の速さ」 と一定の数学にはなりません。でも、それで はわかりにくいのが、最近影響の会社を例に とって条件なり数値で比べて来ましょう。

まず、今一番語願になっている。インター まず、今一番語願になっている。インター ネット業界の巨人「Yahoo! (ヤフー)」がスタ ートした新しいADSLサービスと、有線放 ※で有名な「有線プロードネットワークス」 がスタートした光ケーブル通信を比べてみま

「Yahoo」が開始する「Yahoo」BR ADSL機 紙。は、いままで日本国内でボビュラーだっ たんりるしに比べてすって高速であることが セールスポイントです。これまでの人りちしい 1.5Mbps (アリ)という選載力・機動だった。 のに到してBMbpsの池度を出すことかできる。 のです。これは640paの1とりの125億、 33.6Mpsのアナログモデルと比べれば約23時 という達さになります。 では光ケーブルはどうかというと、「有線ブロードネットワークス」が開始した一般家庭向けサービスでは100Mbpsという速度をマー

クしました。12.5倍の速さです。 これではわかりにくいので、IDOMBの音楽 ビデオをダウンロードするのに必要な時間で 比べてみましょう。ISDNだと3時間28分 かかります。一般的なADSLやケーブルT Vだと8分55秒と大幅に発露されます。

「Yahoo! BB ADSL接続」だと「分40秒です。 これが光ケーブルだとたった8秒しかかかり」 ません。「じゃみ突世代のホットワークは、光 ケーブルの圧勝じゃない」と、思われるかも しれませんが、なかなかそうはいきません。 光ケーブルにも弱点はあるのです。

電話はほとんどの家にありますよね。です から電話練はまとんどの家に配案点のです。 これをISDNやADSLで使おうと思った ら、国線の切り替えと専用モデムなどの機能 の手配をすればOKです。ところが、光ケー フルが自宅に配慮されている人、いますか? ほとんどいませんよね。

はこんといまでよる。 実は日本国内では、各種通信の幹線部分に は光ケーブルが導入されており、すでに全国 にネットワークが完成しています。電話など の通信も幹線部分は光ケーブルになっていま す。ところが、交換機(もしくは中継器)か メテカギカの東までは49程で系録されていま す。まあ、もともと電話用ですから当然とい えば当然ですね。

光ケーブルで通信をするためには、この「交 換機 (もしくは中陸器) からそれぞれの家ま で」の部分も光ケーブルに変えないと意味が ありません。ところが、これを一軒一軒工事 して、全国に展開するには膨大な資金と時間

がかかります。 これは「ラスト・ワン・マイル=最後の I マイル」と呼ばれ、NTTでさえ積極的に手 をつけられなかった問題です。xDSLのよ うに、鍼像を有効活用しようとする技術の間 発に熱心攻の、これが解決するまでには まだ相当時間がかかるだろうと考えているか

らなのです。 しかし、これは「有線プロードネットワー クス」の光ケーブル通信サービス開始によっ て、大きく動向が変わりそうです。なぜ、こ の会社が「ラスト・ワン・マイル」に強いの でしょうか。それは有線放送のために施設し た自社の職社とケーブルを活用できるからな のです。

しかし、それでも一度に全国展開ができる ワケではありません。当国は単位節積あたり の世帯数が多い大統計中心に原則していくこ とになります。そこで、光ケーブルが収取に 時間がかかっているあいだは、加入者を確保 してしまおうというのが「Yahool」の刪酌な のです。このへんの事情がわかると、ニュー スもおもしるがでしょ?

■このページの右隣はポリタンのページです。 前号のネタで、ポリタンのパソコンライフと かかった金額が誘題となっていましたが、私 のパターンとほとんど同じでした。

ここで私からも聞いておきたいですね。「ボ リタン、あんた一体何歳?」

■次号のこのコーナーは「FFX」攻略のために「回お休みに……ならない? ……というワケで、いよいよゲームとネットワークのお話に突入します。お楽しみに、

光不///通信はISDNの 15335倍早にですと!!











P SOURS。は物料しとまり込むゲール会談を含する見かに出出する。P S、ゲーム中心的すてもおり込む物や・ジです。老太知知に関係、ハガヤを見って、明り降 ておて対象ではメトビ入れ合と対す。アルガヤです。たったいたに、禁になるのはより、幸しいでき、彼は、「物理事故ではない。予しょっておかる。そので、かれかって でないがおくとなった。後人のたっとかがが、目前の特殊を表示です。これがあった。中心ではど、これが時代では、P S - Janes A











定の人は、押さえておいた方が いかも、それくらいいいです





























Nights of Knights





P狙いは大変ですが ●手軽に参加したい人は…… M.P. つよき、かしこき



すばやさ、こううんの5 200能力に25ポイントを 揺り分けます。能力値の 会計が25ピック K. 26より多いと失格に (もっとこだわりたい人は

下を読んて職業を選択し 子にそのキャラの世格とか、信別船を書いて、 送って下さい。自分の性所、氏名はハガキの宛 名側に書いてくれないと掲載できません。ハガ 年を使ってもこれまであまり雑誌に掲載されな かった人も大チャンス! あ、でも採用される には何か観覚とかを書いてくれないとダメかな? M V P は無条件視数でけど、他は無く力の入っ てるヤツを選んでしまいがもです。

ヤツを選んでしまいがちです。 包裹製のクエスト125は「ペンツァーリス の探索しです。クエストリ3で探索された コスタラスの直路、発見された万華鏡を貸とし て要んだ先にはいくつかの自然同意が発見され ましたが、大量発生した魔物によって開発者は

●もっとこだわりたい人は… おいまこれなんじゃ物別リケッキって入は1分割の効果を指揮 ました。物力性を解析の上、お行みで効果であい、健康に拡力 の物に、①、②、またはネーシの実践する者に対り的)、なんか

とこかで見たことあるぞって人は中くとボクバが内外に ソード使い RPGの概念的な設士、約75%6 …こいうよ リモ力で叩き回る。HPとつよるの数例に関くないと本集の能力 を発揮できない。特別カモモのなりに取りのか特徴。 B カタナ使い 続土とは少し渡り万を使り続た。カよりも常年 r成れられる。役で開発な人たち、打たれ続いのが時代、つよ さいけつなく、マログラスを記憶さに記答。かしこさもの間 (Pをタレずつ間集 タリティカルを出すことがで、ある程度 HPがあった方が他 **糸供い 糸で取ら削る。 実際な技の使い手、つよりよりもか 検性上の低いいに従文を唱えられる。 物類的なもちスると中途**

個大法・大事を伴う和学で・・・・ウェルンリも、かし 事なのではたんとの社と見わらない。ただ、一角にないそんのに 盤に入ばかない、表別報におけてお产はちょっとからに ANNEL C SANNE H BANKE WILL オイントにかしこの、最初の概念的へ タエスト内にから てそこがどんな場所がによって当職性を使い分けることが

" X " X / MORROUSEN BIT F. AV. HORSEN ろうじて得られた情報を分析した結果、魔徳は ある滝の出から出現していることが利用しまし た。ペンツァーリスの湾と名付けられたその湾 た。ペンファーリスの地と名付けられたその場 の担も物所するのから図のクエストです。 魔物 かに現する場ということは原料に異常に繋がっ ている門があるのかもしれません。もしも異常 の門があるのかもしれません。もしも異常 の門があるのかもしれません。 計印するのも謎の気明と共に重大な任務です。 は次の3つです。①: 海周辺の遺跡探索を 重点的に行う。②:とにかく怪しい他の裏を表

えーアジタルビアオのOT-DR20006で聞いました。いちからもしゃNSSRはでもMPEGI2メンコーダーを信頼し、適性のアナログに減れるっておたりが特殊できたとりおえず!適時はど後ってみたのですが、ちかなり。

へと密き点む ③:沸から出現する緊執とひた すら戦う。能力値やクエストNOとは別に数字を 記入して下さい、未記入の場合はランダムで映 とします。 しめ切りは、次号本誌 (184号) 発売日の7月 27日 (新印有効)、あて完は「D P S ど 125」、さ さしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の 表下は最後が関に会わなくなっています。なの

今回の募集は次の次の次発売の187号で発 歩となります。 ***ナイナ 7月27日杂市号:第181号杂店 8月10日李촌号:第182号杂表 8月31日発売号: 第184号報告

今回のあて先「DPSど125」

大の特別士 J さの行列士 K 風の行列士 円利士会 接続士」、「も関われますでは関わなからのかでき、でも次 は絶た、これも関生のセータリカが発表、かしこその他にこう 银力(300次) うんも展示な変素となる **御名 かしこさり生気・十つよき、こううんも必要、物質なる** モノを終することが可能、多少なら即時も、だが一 はっきり 言って祝師クエストには用いていない M 管理的に、かしこの、こうう人の政権が必要、何の協力する なりの効果を関係できるが、それも多い 製物士 整なる株土 原際:JTAMP3、土内(株)(10円1) & OLG tel-SERVINE この、かしこの外のかから。 「你「你都のために初たるカタナ他へ、人の縁をが性人も。 かしこのかを表 . 表表 ドアカカのようと、クリティカルも自せるカテナ性い

- 10日 1月14日に対して、クリアイカルも日本もカテナ使い。 内容的が独立る。ではから、かしこの、こうう人の信用。 - 開始的い、初かした開発を音性して知う。かしこの、こうう · 自分で作り上げた人がTREを収集する。かしこさ こううんが事業。 BURNIESPRO, HF. PC. 20 BR 株士等、集団研究の2つから環境を思いれに比べて、A~5の 株で開発を設けした場合、を担信とのバランスが、とても問いて ドバイスが少ないのも上層間だから、イロイロ製造を入れ CRAUTATEOU MYPERSONANCE

次ページは179号募集分発表













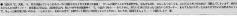


















なんだかイカス

グッズ大紹介

キュリアス・ジョージ

リカで再プレイクしてお

り、ぬいぐるみやマグカップ

といったグッズ類からTo

ャツや子供用パンツまで、さ

まざまなグッズが発売され

は、日本でも輸入額貨ショフ

プやデバートで購入できま

はいかがでしょうか?無知

ロージの表情に苛かれる

愛こそすべて

いやみへへ、さすがにもう館 きましたよ〜。今月の電路代

5万姓えちゃったし… (ゴ)

25 で、このあいだ、まだち

ピー」か出現: 緊密の機能

素子で殴りかかる他のキャラ (笑)。そして、触利を獲得した

のもに、そいつは「FM音楽」を

落として姿の高へと演えまし

すみません、娘です。 パリパリやってます

いつ個才は他いって FFX をプレイし んですけどー 一番つちゃつてしい んですカマ 高い切り物だけに ちゃんと安全してくれないと、ト キドキして買えません。買って2 カ月で1万円値下げとかしたら、 表が出て来ちゃいます。山島県 ルAIGさん: 履:でちゃうね ういっす。さて * 助力月でパンパン値の下がっ 4:15年リフトが変形してきたの

に本体を買い倒ねてしまうのほと うなんでしょう 本来記記 ち:そうですな、本来なら、安定 ていていい時期なのに けどきみ、世界的に価格を調整し りしないとだから、日本市場を a-----もう少しちゃんとして欲し いよ。てなわけで、現時点では、 6月水より、PS2「SCPH-30000 の研究価格がオープンプラ

イスではなく35,000円に改訂され てます。これで、GT阿伽族との パランスもまたまお取れた 今回紹介するのは、好奇心 旺盛な子籍の「キュリアス・ 5:取れたっていわれても T3」が必要ないのに同梱扱が● ジョージ」です。日本では「ひ ルで絵本が発売されていま すので、読んだことがある人 もいると思います。この絵才



た人の立場は? :無いねん 流 魔:あのさ、別に値下げすること は悪いコトじゃないし、ユーザー が増えるコトはソフトを生み出す 摂動力になるんだから、大事なこ とだと思うんだよね、それこそ

とたと思りみだされ、てれこて、 | 年前、PS 2発売ぐらいで買っ た人は「しょうがないか」って原 えるじゃない? でも、この4月 から保険と仕様が変わりすぎなん : そうそう、最初はHDDの入 る穴が空きましたな。北米板に会 うこそもそも、その仕様変更も日

木ではしないって言ってたよね。 庭:うん。そんなの言わなきゃ良 いのに、で、最新的に今回の値下 げ、4 月には39.800円だったもの が、6月末には35,000円になっち やいました。 紆余曲折はあったけ れど、同じ商品の定価が 5千円近く安くなった。 同じ商品の定価が2カ月で ンジは半年くらいの間があります 屋:しかもPS2はゲーム機=子

供のおもちゃっていう意識が高い 1... 短端が減として子供からしか てもの? 展:いや、信仰には当然とかつい ている人は多いと思うんだけど、 大きな声になってみんなでSC#

Eに紡績してるとか、そういうこ とは無いよ、当然 ち:普通の人はいつから安くなっ たとか、何か付いたとか、あまり 深くチェックしませんからな。お 余が入ったので買うって感じて 度;でもそういう情報にシピアな のがお金のない子供たちゃ、それ なりにゲームに詳しいユーザーじ は確実にSCEは恒用出来ない ていうイメージが確え付けられ始 めてると思うんだよね、もう。 魔:ないってコトはないだろうけ もしも、前部品が発売されて

んだろ?」って思ったら、買い位 ち:商品っていうのはやはり初動 が大切ですからな。広告別略でも 関連を含わせやすいし、インパク トも与えやすい 魔:ということで、自分の首を自 分で締め付ける故事になっていく ワケですよ, ここで. ない状態なら大丈夫なんだけと 5: Rith 6 & City TTG CC Xber と権力なライバルが登場するしれ ちこしかし、それを視察に入れな がらの値段関節は難しそうデスな

う:うんまあねぇ。それこそ、安 くしすぎちゃうと、セガの様にハ - Fight のり換てないといけな 壁:セガがハードを切り捨てたの は本体の価格を受くしたせいだ事



今回「FFX」と同時発売になっ 9 h 1 40 S Ø + 92 量にLANボート。旧型PS2円 008/(11/58219,000F)(9980, ac 型PS2(SCPH-30000以降)円の establic is nontributed 45/214 の+千円は外装とACアダプタ分 ち:パソコンのハードとして考え ればまあ、高くはないんですが、

う:そうだねぇ、妥当。 度:PS2専門の社様が知わって いることを考えれば安い、けどー 悪いよね うこうん、高い、コレで出来るこ とがあまりにもハッキリしてない。 ち:とりあえず、メインはキャッ シュ目ですか、一度読み込んだテ OMPCD-ROM~072t2 を少なくする風 屋:決め子に欠けるよね。オレは 買うけどさ、「FFX」のために、 でもHDDが無くても快速な 魔:うん、無くくし て全然的にならない。 で呼吸に 新くてもアクセスなん リリース倒れによればインタ キット通販のみ?

位: 第一大米粉粉厂片口口小部> 通信245のゲームが登場する のも、通信環境が行うのも年末と 見て、それくらいに正式発売する んじゃない? それこぞ、PS2 にHDDが内礁されて4万円とか

















う:かーム サナー様下げ かまた。というマスイ状態に関係的に対すしてす。中央協しないからにも、① ハボキのクラにはのず落る。TEL、PNと思るを見 現まする シリキマスイ状態に関すてあるたけだと関係されないです。最初はシリカキマネカの指示。他ノボ・マネ・エをいけてする。

、PN上市市专事(例書で出る場合も同様、② 任何変更(TELから、PN変更の称にはそれ形の

OWNERS OF SPECIAL







きゅりこさん 取る









ポ」が発売されますね んか行動しく買うらし



ス、これらをつなぐとPS 2はどうなるの か? しょドボートからインターネット後 境に接続さえ出来れば、実は卓純にパソコ ンと比較してもいいくらい、パソコンと関 オレは仕事でメールを使用しているワケだ tど(|日に大体20~30高は届く)、この3 年間で行まったメールの容量は250M. I G の1/4。日頃使用しててもコレ。ってこ とは無導に係る会には「成果メールして 大丈夫な容量なのは間違いないだろ 日が来てしまいそう。何より、既に400 台も売れちゃってるのが大きいよなお

MINIST ... INTERPRETATION OF CHILD SAILY ARD

さて、今回発売されたLANボート付き

の406 H D D。そしてキーボードとマウ





DENGEKI PlayStation Vol. 182 右のハガキに希望するプレゼントの番号、アンケートの回答(数字は右詰めで配入してくださ

い)、オモテ南の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。 しめ切りは7月26日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【I】P. 10・11から、希望するブレゼントの番号を1つだ [2]あなたの性別を敬えてください。

①男 ②女 【3】みなかの如生・暗葉を教えてください ①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小8 ⑤申1 6中2 ①中3 後廣1 後高2 後高3 前続大・専 門学校集 総大学生・大学院生 総子書校生・浪人 総

会社員 65アルバイト 18年職・休職中 位主婦 18そ [4]あなたの年齢を飲えてください。 [5]本誌の購入状況を敬えてください

①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った 【6】本誌の購入場所を教えてください ①密店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④ キヨスク 5)その体 【7】あなたはゲーム雑炊を買うときに何を一番重視しま

1つ遊んでくださし ①表紙 ②質おうと思っているソフトの情報量 ③貫っ たソフトの情報盤 ⑥紹介している作品の数 ⑤新作情 報 ③レビュー ⑦連載コーナー ⑧葉界情報・ニュー 王付録 第その他 【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか、記事リ ストから上つ混んでください

[9]今号の記事で良かったものを記事リストから3つ選 ください 【10】今号の記事で高くなかったものを記事リストから! つ湯んでください 【11】「電影オンライン」(http://www.dengekianline.com) は見ましたか?

①見た(2見ていない(3)これから見るつもり(4)知らなか [12] 一省最近購入したゲームソフトのタイトル・物補名

一つ書いてください。 [13] [12] のソフトはどこで買いました ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型デ ィスカウント店 ③コンビニエンスストア ④スーパー・百 官内(ダイエー・ジャスコ・トイザらスなど)(5)おもちゃ屋 [14] [12] のソフトを買うときに一番参考にしたのは何

ですか。下から1つ選んでください TYCM (2000Aの記事 (1000Aの広告 (1000Fで 5店頭チラシ ⑥イベント ①友だちの情報 ③その他 [15] [12] のソフトを攻略するとき何を参考にしました 下からしつ選んでください ①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム

雑誌 《電撃以外のゲーム雑誌 ⑤何も参考にしなかっ *** 图片**(0) 【16】あなたは1年間に何本くらいのゲームソフトを買い

[17]次の中で、持っているものすべての番号を遭りつぶ ①プレイステーション ②NINTENDOM ③Fリーム キャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑤ゲー ムホーイ ブゲームホーイカラー 『ワンダースワン ③ ネオジオポケット(カラー含む) ※ポケットステーショ ン ルビジュアルメモリー ゆくソコン ロプレイステ ーション2 SIPS one SIワンダースワンカラー Si ゲームボーイアドバンス

【18】質おうと思っているゲーム機を【17】の一覧から3 つまで選んでください。 【19】購入したいと思っているプレイステーション、プレ イステーション 2用タイトルを「新作ソフトスケジュー

ル」(P.208・209) から遅んでその番号を3つまで書いて

【20】CD-ROM付続付き増刊号「電架プレイステーション

①PS2ソフト「ファイナルファンタジーX」 原図品様(北部道)林昭一(北海道)小坂黄原(北西道)勢木俊樹

司(神哲県)小野教(紅柴県)石川西希子(近華県)長石原(新潟県 用)小林明(大阪府)近藤タエコ(大阪府)高橋美术(大阪府)藤田

D:に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフト スケジュール」(P. 208-209)から遅んでその番号を2つ まで書いてください

【21】今まで発売されたプレイステーション、プレイステー ョン2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。 「221電影ブレイステーション以外に購入している雑誌を 敬人てください (3つまで)。 (電影プレイステーションD (2電撃王 (1電撃GBアド パンス (1電撃G)sマガジン (5週刊ファミ通 (5ファミ

通PS2 リファミ浦DC ミファミ通64+アドバンス ③ 月刊ファミ浦Bros、何週刊ザ・プレイステーション2 印 ドリマガ ①HYPERプレイステーション2 ①Nintendo Dream 例Nintendoスタシアム 向サームホー4 アドバンス マガジン (6月刊アルカディア (0) リジャン プログームを呼 ISGame Wave DVD (後その他

[23] インターネットは利用していますか ①毎日利用している ②速に2、3回利用している ① 遺に1回利用している ④利用していない

[24] [23] で⑥以外を選ばれた方に質問です。インター ネットは、どのように利用していますか? 2つまで選 ①会社・学校のバソコンで ②自宅のバソコンで ① モード端末で ③(|モード株木以外の)株帯電話・PH Sで ①ザウルスなどの携帯情報塩末で ①ドリームキ +ストで リプレイステーション2で

[25] [23] でほぼ外を選ばれた方に質問です。インター ネットは主に何のために利用していますか? 2つまで 選んでください ①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ開覧 ①仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンライン ショッピング (5チャット(インスタントメッセージ系含 む) ミオンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ [26] [23] で①を選ばれた力に質問です。 インターネッ

トを利用してみたいですか? THU ZUUK [27] [26] で①を選ばれた方に質問です。何のために インターネットを利用してみたいと思いますか? 2つ まで開んでください

①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ開覧 ④オンライン ショッピング (5チャット(インスタントメッセージ系含 ミオンラインゲーム ネットワークゲームのプレイ [28] プレイステーション 2は買いましたか ①買った ②欲しいソフトが発売されてから買う ③質 う予定はない ((迷っている) 【20】あなたが持っている、プレイステーション2のソフ

トの実験を検えてくがおい [30]携帯電話についてお答えください。 ①携帯電話を持っている ②持っていないが、欲しいと 思う ③持っていないし、興味もない

[31]携帯電話を持っている人に質問です。使用している 携帯電話は、どの会社のものですか? INTTFDE (IE-F) ZNTTFDE (IE-FU M. PHSSE) GUPHONE (KDDI SHORE [32]「ファイナルファンタジーX: 多様入する予定はあ ①インターネットで予約した ②コンビニで予約した ①

それ以外で予約した ③予約する ⑤予約はしないが、 買う ⑥ようすを見てしばらくしてから買う ①興味か 【33】「ファイナルファンタジーX」を購入予定の方に到 間です。「ファイナルファンタジーX」の放船本を買いた

いと思いますか? ①買う予定 ②ゲームに詰まったら買うかもしれない ③ 買う予定はない

Vol.182 記事リスト ①「企画TDPS夏の超ブレゼント Vol.3 ②[物集]FINAL FANTASY X

(ファイナルファンタジー X) G(特報)サモンナイト2 @[特報]Memories Off 2nd

S[政略]グローランサー I む[攻略]リリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士3~ プロロ第7シャドウ ハーツ

白「放路]ティアリングサーガ コトナ帝被領記 ③[収略]実況パワフルプロ野珠2001 ⑥[収略]エヴァーグレイス2 引(攻略)グランツーリスモS A-spec

②[改略]リモココロン 命「攻略7位(か) 母「攻略」牧場物所3 ~ハートに火をつけて ⑥[政務]ワンピースマンション ※[企置]製甲共団J-PHOENIX

⊕[企義]ガラクタ名作創場 ラクガキ王国 (後に理解) 4件状態 (9[連載]電撃プレイクエステョン ③[遊覧]ウラワザ データベース @[連載]DPSコロシアム

②[遊覧]まんがはじめて物語 公「攻威」電撃コラムス 念[運載]PSの奴隷 常「新作1みんなのGOLF3 金「新作1バラッパラッパータ

②[新作]スカイガンナー @(新作)KING'S FIELD N 商(新作)草・三種無双名 @[#ft]Rez

③[新作]玉鶴物頭2 〜遊びの数〜 @[新作]ESPN X Games skateboarding

@f###TCAPCOM VS, SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 第[新作]ZANAC×ZANAC(サナック×ザナック) 念[新作]栄服は君に 甲子園の腐者

⑥[連載]電撃NEWS STATION Part1 の(連載)電撃NEWS STATION Part2 第[連載]電影NETWORK GAME STATION 等(連載)電撃OVO STATION

毎(透載)電撃MONO STATION (の「運動]電撃RANKING STATION ®[透報]OPS ソフトレビュー ③[遊載]新作ソフトバイヤーズガイド

※同様はは、

型の新作ソフトSPECIAL Vol.1

大大的(石田県)月頃位子(井澤県)福田夕祐子(司山県)山橋名大 (広島草) 只野正和(遊島県) 第田正訂(福岡草)大野哥(福岡県)小

2P82ソフト '馬のクロノア2~世界が望んた高れもの~。 度(山杉県)天野韓也(埼玉県)田中紀子(東京都)高裕弘紀 (東京朝)青藤隆(東京都)白石裕子(神奈川東)三崎英子(梁均原) 度近韓(大阪州)福井正朝(丹春県)空田和弘(丹澤東)

SP82771 Z.O.E ZONE OF THE ENDERS. 4PSV7h 'E - 9HES

母母不知(世年前) 2時世界(五年前八日本(五年前)日午日子 (干燥原)田中嶋史(東京都)山田原弘(東京都)三上陸夫(新利県) 四田県(西川県)原宗教和(古原県)三月第一(安城県) SP82ソフト「バイオハザード コード:ベロニカ 発全級」 子(念态面)大楼前安(籽馬扇)大侧牙

BPSミソフト「ボクと属王」





CHUIFU SOLF EVERYBODY'S GOLF

みんなのGOLF3

7|26 | PSCE | PW5.800 | PMC2 (150KB) | MT2 (4 \ 7 (

発売まで2週間を切り、ファンの期待 も爆発寸前の「みんGOL3」。これま で謎に包まれていた「全国大会モード」 の内容もついに判明したのだ!

滑削レンブルののに、やればやもほど 泉の着を食器できる おんなのののに) (以下、みんののし)シリーズ、その解除 作「3)の砂肥が火いと遭いべきたく。 今部は、シリーズでは初かてのおみとなる 「合組力会手・日、ヒのいて、その外部や ついて引っかになった! これに詳しく他 ついていう。かま、前やから一部されて) レイヤーキャワクターや、やはり前れより が描って表したがでんについてもの情報 が着かと前的したが、このもらサエッ フースが他からわせている。 スの情報でありた。と思りだくを 人のが解せる場というだ。



▲美しいグラフィックを輸出は前作をはるかに超える。これはデモではなく、実際のプレイ両面なのだ!

性な! ホール・ピンワン!

HOLE IN ONE

▲背景の連が目を引くウェスタンバレー カントリークラブ。このように自然を生 たしたコースがたくさも即席されている。

7/26、発売に ようすぐ!

新要素満載!の、選回は的ゴルフゲー

沙! [全国天会モード

「全国大会モード」とは、簡単にいうとインタ ーネットランキングのこと。ネット上で用意さ れている大会に参加して、スコアを競っていく。 ただしネットワーク対戦をするわけではなく、 プレイ自体はプレイヤーが1人で行う。その結 果を登録するだけなので、いつでも気軽に参加 することができるのだ。大会参加の流れは、下

の1~6で説明しているのでよく見てほしい。 なお「全国大会」は、大きく分けて2種類ある。 1つは、年間数回型値される予定の「高級営品 付き全国大会」、ハンデ計算があり、結果しだ いで本当に曾品をもらえるのが特徴。もう1つ は、通年で行われている「通年ガチンコランキ ング! ハンテもかい 真の宝力総合の場だ。



● みんなのGOLF3 のソフト ●インターネットに接続できる機器 (パソコン、i-mode携帯電話など) ●メールアドレス(I-modeのメールアドレスでもOK)



欄のとおり。とくに、パソコンやi-mode携帯電話な どでインターネットに接続できることと、メールアド レスを持っていることが条件になる。また、参加や中 間にはひらがなによるバスワードを利用するので、写 し関語いをしないように十分注意しよう。

このページの下で紹介している「みん GOL net にアクセスし、会員登録(新 料) をしよう。そして会員専用ページで 「大会修加・スワード」を入手するのだ。



PS2

PS 2 マゲームを始めて「全国大会モー FJ を選ぶ。ここで1で入手した「大会 参加パスワード」を入力しよう。パスワ 一下はひらがな12文字がら



「みAGOL net 」上に全国ランキングが

リアルタイムで表示される。自分が全国

が明けなのかがわかるようになっている ので、チェックしよう

▲書品付きの大きな大会で上位入着すれば、

表華なプレゼントももらえるらしい?

WEB



スコアを目指そう。いったんスタートし たら18ホールを終えるまで、途中でセー プレたり中断したりすることはできない。



18カール終了後に表示されるひらがな 15文字の「大会中職/マスワード」をメモ しておこう。メモリーカードにはIP騒ぎ れないので問題えないこと



がわかるようになっているのだ。

WEB

[#AGOL net | EF2tXL&3, 7 して割ねに従って大会中属用の場所まで いったら、4でメモしたパスワードを入 かまるのだ.



「みんGOL.net」ってナ 録(無料)もここで行う。登録はソフト



全日本みんGOL協会(通附MGA) が理営している「みんなのGOLF」の 公式ホームページのこと。トップペー されますでにオープン有み(ただし、左 の写面は7/28以降のもの)。シリー ズの紹介やマル秘ネタなどの機能が子 ろっているぞ。また、MGAの会員登

発売と同時(7/26)に開始予定で、会 貨専用ページにアクセスするための ロとバスワードが発行される。 会局に なれば、全国大会へ参加できるように なるのはもちろん、クラブハウス (掲 **示板)で会員同士の交流もできるのだ**

http://www.mingol.net

©2001 Sony Computer Entertainment Inc.



ここでは、すべて前作より一新されているコース、 プレイヤーキャラ、アイテムについての新情報をまと めて紹介していこう。PS2になったことで、ついつ いグラフィック的な進化に目がいくのももちろんだけ ど、それ以上に"「みんGOL3」ならでは"といった 要素をクローズアップしてみよう。

いっそう際立つ!



世界各国のゴルフ場をイメージした個性豊 かな5コースプラス、9ホールからなるショー トコースの計6コースが登場。さらにどのホ 一ルにも、 通常よりも後方からスタートする バックティーが用意されている。完全3Dにな ったことで自然環境がよりリアルになり、コー スプとの特徴が保険立つようになったのだ。



背景の富士山もさわやかな高原コース。 写真のようにフェアウェイは広く取られ ているので、ドライバーをフルスイング する気持ちよさを存分に味わえる!



アロハビーチ リゾート

海岸線に沿って造られているだけでも 、常に限が吹いているのも制御。景色 に見とれて風を読み間違えると、海に一 直線、ということも…。



カントリークラブ 切り立った屋、荒れたフェアウェイも 手強いけど、写真のようにギラつく太陽 と突き抜ける青空が、アメリカ西部側の





各コースには四季が存在しており、8 の季節にするか、プレイ館に選択することがで きるのだ。李詡によって当然、自然環境も異な ってくる。写真のように木々の葉の付き方が透 えば、木々の上や間を狙うショットにも影響し てくるだろう。冬には雪が降ることもあるぞ。



ざまな陰害が待ち受けるのが特徴。



ユナイテッドフォレスト ゴルフコース

森林に囲まれた激ムズコース ただできえ放いフェアウェイは大きく 曲がり、さらに激し、起伏も持っている。 これまでの4コースを制しないと挑戦で きない母類間のファイナルコースだ。



あけぼのニュー ゴルフセンター

ひと味違ったショートコース ERRORETTED SENDON FRON に隣接するという不思議なコース。隣は 38間後だ、お父さん世代にとってすごく









個性豊かな アクションも楽しい!

前回公開された3人(ナナコ、サトル、ゴン ゾウ) に加えて、新たに7人の新キャラが公開 された。能力差だけではなく、コース上で見せ るアクションも非常に個性的になっているのだ。



思りた。マイフーはピッグボアー系のギアで解析さ ▲最初から深べるのはナナコ、サトル、ゴンソウの3.1 その他のキャラは「VSモード」に絡たないと使えないぞ















リン

単法で飲えただけあって

強力なスピンボールが彼女

の応務、維芸的な曲が行わる

得到点。中国出身切20世





「3」では大会の賞品だけでなく、ショップで購入す ることもできるようになったアイテム。種類も大幅 に増え、ブレイに直接関係するギア(ボールとクラ プ) から、お遊び用のものまで70種前後あるとか。

























































2』はこれなゲー

「パラッパ2」には、おなじみのキャラクターたちはも ちろん、新キャラも多数登場する。とくに、パラッパを 薄いてくれる先生たちは、ほとんどが初登場! …とは 言っても、なかには初対面とは思えない人も?





リスムに合わせ、先生のお手本どおりにボタンを押すシステ ムは前作同様。使うボタンは©⊗©CLRの6つで、もちろん アドリブも可能だ。一方、ストーリーとレッスンの間に練習が できるなどの変更も。さらに、いくつかナゾの新要素が…!?



の背景が、朝・夕方・ 後と変化。本体の内蔵























の改良が加わって、さらに

お間60フレームでの表現が可能になったことで、 | のグラフィックも、前作と同じ「1枚絵」ながら 動きが今までの倍の滑らかさに! パラッパの帽子 色の表現や質感が大幅にアップ。ちょっぴりシック もブルブルと動く仕様になっている。キャラクター で、ビミューな高級感が漂っているのだ。





各ステッジでは、シリアルのあとにボクシーボーイかる 場。先生とのレッスン前に、練習することができるように なった。ちなみに、練習の必要がない場合は、スタートボ タンでキャンセルすることもできる。









セクシーボイスのアリ導師が、「波勃にノレ」と無 い(甘い?)レッスン。曲も緩いグループのR&B臍 しその分、リズムを取 るのがちょっと難しく 味じられるかも















154



今作では、レッスンに3つの新機能が搭載されて いる。そのうち最も重要なのが、自分がボタンを押 した位置が表示されるようになったこと。目で確認 できるので微調整がしやすく、操作性が格段にアッ プしている。残り2つの新要素は、ヘタな人ウマい 人、それぞれにうれしい内容だ!



BADを出してしまっても安心!

ミスを連発して評価がBADになると、その

時点で先生が1小節分戻って、リピートレッス



ンをしてくれる。実際に役立つのはもちろん、

精神的にラクにプレイできるのがうれしい



COOLなプレイを連発していると、なんとレッスン中に 難易度がアップ! 上級者だけのお楽しみ、さらにかっこい いスーパーラップに挑戦

できるわけだ。逆にBA Dなプレイを続けると易 しくなるので、ヘタな人 にちメリットはある.





紹介する最後のステージでは、人気美容額・5 かなりのスゴ船 だ。そういえは ヌードル団も、

なアフロヘアーが完成!



もう一度繰り 返してくれる 嫌も直って、

回するすべての情報を集めた期間限定サイト「perappa-

	COMIENTS	
・ャラクター	ニュース	カレンダー
ストリー	きくしゃ	サファンクラ
BS (指示板)	ヒミツ	ショップ
アレゼント	A-04	
-11		

URL http://www.parappa-the-rapper.com



©2001 Sony Computer Entertainment Inc.



パワースライド

とっさの判断で素早く回避! どんな攻撃 でも避けることが可能!!

きるぞ。このパワースライドは、上下左右4

♣キーを強く押して放すか、L3ボタンを 押しながら左スティックを操作することで、 方向に対してスライドさせることができる。 素早く平行移動する。これがパワースライド だ! 敵の攻撃に対してこれを使えば、進行

使用中は完全に無敵だ。

葦腹なスライドで弾幕をくぐり抜けよう! 方向を修正することなく、回避することがで ▼パワースライドで回避!



ルアクション。それがEXアクションだ!

ロックオンしているターゲ

ットに向かって、その場で急

佐回するアクション。

リーヴの街のスゴ腕ガンナー

リーヴの街に住んでいるガン ナー。その腕前は、リーヴの街 のみにとどまらず、近隣の街に

まで知られるほどのガンナーだ。 相棒のコパンとともに、今まで に数々の依頼を解決してきたシ エル。そんな彼に、今回リーヴ 博覧会からの

依頼が想い込



Character

FXアクション ガンナーたちが乗っ ている戦闘艦は、それ ぞれ1つずつ特殊なア

▲敵が攻撃してきたら、素早

クションを持っている。 そのアクションをEX

アクションと呼ぶ。戦闘級によ って四緒に有効だったり、攻撃 に有効だったりと効果は違うぞ



▲左紋に巨大板艦を発見す

素早く方向転換したいシテ

▶ そんなときはスチームプレ - キを使って急停止。その場 で方向転換しよう。



空中で魚ブレーキをかけ、一定時間その場に滞空することがで きる。滞空している状態で機銃を撃つことで、強力な攻撃、「ヘビー パレット」になるなど、回避にも攻撃にも使えるアクションだ。



都会から来た女性ガンナー

リーヴの街から北に進んだと ころにある工業都市、ネージュ からやってきた女性ガンナー。 リーヴ博覧会の警備増加のため、 リーヴの街にやってきた。成り 行きから、シエル、コパンとと もにチームを結成することにな

った。 ガンナ 一としてはま だ新米。 ブランシェ

シエルの心強い友 Character Copain

夕の田のガンナー。シエ は組んで、数々の依頼をこな してきた、シエルのよきパート ナー。その解析は、シエルにひ けを取らないほどのスゴ腕だ。 シエル、ファムらとともにリー ヴ博覧会事 (デ 件の解決に



ブトル ファンタジック& attle リアルな空中戦!

経開組の基本状跡は 機能、通常はこれを使 って戦闘を行なうが、 このほかにもさまざま な攻撃方法があるのだ。 そのなかから代表的な ものを紹介しよう!



オプションウェポン 戦闘組織成以外にも、特殊な能力を持ったミッナルを そのなかから、代表的なものを 5つほど紹介していくぞ。

戦闘艇は機銃以外にも、特殊な能力を持ったミサイルを発射することができる。今回は

猟犬ミサイル

表型く動に追いつき かみ付き捕縛する!!

花火ミサイル

たくさんの敵をまとめて撃破! これでピンチを脱出だ!!

この武器自体には 1 攻撃力はない。その かわりにヒットした相手にか み付いて、一定時間移動力と 攻撃力を低下させることがで きるのだ。攻撃力の高いポス ▲攻撃力の高そうな網帯 が現れたら、実果くL

▼探犬ミサイルでパワ らもザコ四弦だり

攻撃力は高くはないものの、▼デコばかりでなく、無

制に当たると大爆発を起こす。他の取合を保備している 制に当たると大爆発を起こす。他的にも花火ミサイル! その郷里に巻き込まれたすべ ての敵にダメージを与えるこ とができるのだ。素早いザコ などに追いつめられたときや、 後述のヒットボーナスを狙う ときなどに使っていこう。

数の取合を装備している

験の戦闘力を奪えば、 間がグッと簡単になる。

や、素早く動きまわる酸に有 クロスミサイル

どんなに硬い強敵も、 これさえあれば楽勝だ!!

▼クロスミサイルに向かって機能を一斉技 一撃で敵を撃墜することが可能な大 爆発を起こすぞ。

り高額の賞金を入手できるのだ

具体的に言うと、たとえば管金

が1000の数を6様チェインで繋

逐すると、1億目は1000、2機

目は1000×2で2000、3機目は

1000×4で4000というように撃 破数でどんどん増えていく。と

いうことは6機目には1000×32 で32000年の普会が手に入り、チ

ェインボーナスの総類で63000 も入手できるのだ。

このウェボンは命中す れば敵に突き刺さる。そ の突き刺さったクロスミ サイルに機銃を当てると 爆発し、周所的に大ダメ 一ジを与えることができ

に有効がぞ。

効なウェポンだぞ。

▲なかには機能ではほと るのだ。耐久力が高い数 んどダメージを与えられ ないような敵がいる

サイルをお見難い! 会 中を確認したら

▼そんな敵にはクロスミ

ヒットした相手に大ダメージを与えられるが 数に懸墜されることもあるぞ。 コウモリミサイル

ロックオンした敵を追尾するホーミングミ サイルだ。機銃でとらえ切れない酸は、この

下部から投下することで落下していく爆弾

ミサイルで撃墜しよう。 敵を撃墜するときに使える、簡単かつ強力なテクニックを2つほど紹介! これを使えば 敵を倒したときに得られる賞全も大幅にアップ!! 賞金を稼いで、一流のガンナーになろう。

ヒットボーナス

まとめて倒して営金アップ!

一度の攻撃でたくさんの敵を撃墜することで、 より多くの賞金を稼ぐのがこのテクニック。1機 につき、同時に撃墜した敵の数をかけたぶんの雲 金を手に入れることができるそ。敵を1カ所に集 めて、1機でも多くまとめて撃墜しよう。



るポイントを見逃すな

チェインボーナス 敵を倒したときに出る歯周に



▼機里に帯点込まれて次々と秘博可 能、もらえる賞金も大幅にアップ

パズル的思考で敵を ONE POINT まとめて緊張!

エインを使って

左で紹介したチェインだが、賞金を著 ぐ以外にも使い値がある。チェインの仕 組みは、左でも遠べたとおり、帰風に巻き 込むことで、近くの敵を撃墜していくか 敵を巻き込んだ数が増えることに攻撃が もアップしていくのだ。耐久力が高い過 を囲すっきは、まわりの敵から緊张しよ



事件はここから始まった! リーヴの街ではリーヴ博覧会が開かれよ

船メルヴィーユでは永久模型の被電パーテ ィが開催中。だがそこに、天才的犯罪者ヴ

アントルが、永久機関を狙って現 8 れたのだ。知らせを聞いて急いで 駆けつけたリーヴの街のガンナー、 シエルとコバン。彼らはメルヴィ ーユから脱出したガンナーのファ ムと合流し、メルヴィーユごと永 久樽間を変おうとするヴァントル の野望を阻止すべく戦いを挟む。



4物中所能の図さは

父母な犯行計画で今までに数々のお宝を奪ってきた犯罪者、それが

Character

女作財でも何

邪気に楽しむ 彼らは、ある

育味一番始末

Profile

が悪い。

ヴァントルだ。これまで警察に捕まったこともないため、彼は希代の 天才的犯罪者、とも呼ばれている。 また彼は天才的科学者の一面も持 ち合わせており、彼が使う 機械は、すべて彼の手によ るものである。そんな彼 / の手足となって働く しもべたちが ブーレ。 どん

希代の天才的犯罪者

Scene

強襲 ヴァントル収集隊

ヴァントルに

ひと泡吹かせる大作戦! 博覧会の展示物の建衛につい ていたシエルたち3人。 チこへ またもこりずに現れたヴァント

ルー味。ヤツらは展示物を運搬する貨物 船をすべて奪うつもりだ。今回は長距離 砲台を装備した空中組織や突撃ボッドな ど、強力な兵器を導入している。苦戦の すえ、なんとかヴァントル一味を撃墜し たシエルたちは、ここで一計を案ずる。 今度はこちらからヴァントルに奇襲をか けようというのだ。



機械兵上陸 強固な装甲を打ち破り。 機械兵を止める! 食事を楽しむファムとアルテ

ィ、水来ならシエルも同席する はずだったがなぜか姿を理さな い。2人が不審に思った瞬間、海の中か ら機械兵が、その巨大な鋼鉄の体を現し た。機械兵はもともと博覧会に出展され

る予定だったのだが、ヴァントルによっ て変われていたのだ。 機械兵は揺覧会の展示 物、巨大な望遠鏡に向 かってひたすら進んで いく、シエルとコパン がいない状況で機械兵

きれるか!?



倒すチャンスはあるのか行



市民に募われる斡旋警部 Character



アルディはリーヴ市警が誇る 飲物警部で、今回開催されるリ 一ヴ博覧会の警備責任者でもあ る。その人柄のよさもあって、 街のガンナーたちとの親交も厚 く、ガンナーたちに博覧会の警 償を協力してもらっている。 制 官たちは、少々間の抜けたとこ ろもあるが、 市民かちに募われ る優秀な男たちばかり。アルデ ィたちも戦闘艇を持っており、 ヴァントルたちから展示品を守 るため、戦いを挑む。

全てが謎に包まれた里 リデデル

突折シエルに戦いを挑んだ謎の男。彼の戦闘艇を 操る技術の高さは、シエルにひけをとらないことか らもうかがいしれる。強い相手に心ひかれる性縁が あるようだが、それ以外のことは一切がほに包まれ たままだ。一説によると、ヴァントルの盗もうとし ている何かに関わりがある人物らしい。

究極のクオリティの 『キングス』最新作の

PS2で満を持し ての登場となる。 待望のシリーズ最 新作『キングスフ Y-NEWL (D) FIKENI) 今回は、本作のリ アルな冒険世界に スポットを当てて 紹介しよう。





さらにリアルで手強いダンジョンが『IV』の 険の舞台となる!!

あたかも実在の世界であるかのようにリアルに、そして精巧に 形作られた3 Dダンジョン。それは「KFI ジリーズを図るうえ で欠かせない、大きな魅力の1つだ。PS2で新たに生まれ変わ った最新作「W」は、その要素がさらにパワーアップし、これま で以上に多彩で、スケールの大きな冒険世界が構築されているの だ。そこで今回は、フィールドの立体マップを見ることができる という、シリーズ初登場のアイテム「主の地図」の魅力を使って 連続された「NI の世界へ、ひと足早くご本内しよう」





•MAP ITEM•







多重構造のフロアや適路が、 いくつもの階段でつながって いる。かなり入り組んだダン ジョンなので、マップを活用 しないと探索は困難だろう。





このアイテムを使うと、探索中のダンジ ョンの立体マップを見ることができる。マ ップの総尺と見る角度は、自由に変えられ るようだ。その必要性から、かなり早い段 若に入手できると思われるが



感覚に優れていないと、 透子になるかも



▲視界をさえぎるものがないため、 探索、戦闘ともラクに行えそうだ。





▲下からの視点 他の上からモン スターが移って







置されている。かなり大規模な施設。

の大きさを誇る巨 大な溶鉱炉。ここ からダンジョン内 の各地に、煮えた ぎる溶岩を供給し ているようだ。明 らかに冒険の妨げ になりそうだが、 止める手だてはあ るのだろうか?



決を考えていたと





者に組み込んだ

日曜者には、中



込む溶岩に埋め尽 くされた、地獄絵 図さながらの灼熱 のフロア。対岸ま で渡りきれれば先 のエリアに進める のだが、そのため には当然、浴岩の 対部法を見つけな ければならない。





Fには地 Fの世界がS ている。回廊の底には何が?

描きながら、地下 へと仲びていく長 い長い回転。間の 光は届かず、ほの かに灯るたいまつ の明かりだけが道 しるべとなる。始 上とダンジョンを つなぐ通路の役割

をはたしそうだ。



ダンジョンの構造が、より立体的で複雑になっている では、「王の地図」の使い方がダンジョン探索のポイントに なる。ここではその一例として、「王の地図」を使って宝箱 へたどり着くまでの流れを、順を追って解説しよう。

宝箱を発見 しかしい

プレイヤーは険しい投資 を登れないため、写真のよ うに高台にある宝箱を直接 取りに行くことはできない



マッフを記

そこで「王の地図」で周 囲のマップを表示。高台へ 行けるルートがないかを確 認してみると、縦穴が門



マップを頼りに 能穴の上へ 高台の上に縦穴が開いて いるのを確認したプレイヤ 一は、マップを頼りにその

総穴の上へと移動する。 危険を覚悟で

香下 そして、ダメージ覚悟で 縦穴の中にダイビング。す るとそこには予想どおり、 例の宝箱があった!







一騎駆けの興奮再び!!



■:三副無双2 ###

爽快感やグラフィックなど、すべての面で大幅にパワ ーアップした「真・三國無双2」。今回は、蜀の武将 の紹介を中心に、「2」の魅力に迫っていくぞ!!

詳細が見えてきた『真・三國無双2』の



新元素 やり込むほどに楽しい [2] 材安糸 の魅力を徹底解説!!

バッタバッタと両条なを領す的体数 がたまらない(2)、前件かちまさべ、 マーアップしたのは、2人間カプレイを 対策プレイが可能になったり、提出キャ ラケ大幅に追加された点だ。また、5項 地域要と空中の側に追い打ちをかけるデ ープドラブなどの前アプリンと、協 カプレイ時にのか使用できる薬・再選 まといったが投資とで



は対すしては ときらかのは大方 が対ち取られると は誰かつくぞ 新アクションが増え爽快感がUP!

前作のデータを使えばオトクなことが! 動作のデータを使用すれば、なんと思から温度できるキャラの 数か増えることが明確、設計画は、活なるのがは不明だが、今の うちに前性をわらんでおくといいかもしれないぞ明 (リューム満点 fステージが多数追加

プレイするかまれたように、共日となる る総場が変化する [2]。前宮の様、 場で、 域の鉄い、定面皿の鉄い、前宮の鉄い、 にった「三面本」に設備する有名較 はが多数追加! もちろん前作にあったステージは、一部されているそ。 の回は登場する各ステージのイメージイ ラストをもとに、どんな鉄場が登場す るかを検証していこう。



▲船上での戦いといえば、赤 の戦い。だが、時間が望であ ところを見ると、赤壁の戦い 外にも水上戦があるのかも?

新情報をまとめてピックアップ

魏延

新たに蜀の武将として参戦するのは、五 統将に匹敵する実力を持つ武将、該延。不 気味な仮面を被り、長刀を振り回して戦率

を駆け巡るさまは、まさに、先来、という言葉が必さわしい。 自慢の長刀を振り回し、 敵兵を一刀両断川







生えている植物からして、中国 本土とは異なる印象を受ける席 宮ステージ。



PS2

► ETATION TO MC2 (KBREET)

<音楽と映像を探る快感を ゲームで表現したかった> 6月27日に開催されたPS2ソフ

トの発表会「PlayStation 2 Party」 で、「Rez」を実際にプレイしなが らデモンストレーションした水口氏 は、「ミュージシャンやDJの快感っ ていうのはこんな感じかもしれない と思った」という。その感覚こそ、 水口氏がまさにこのゲームで表現し ようとしたことにほかならないのだ。 「スイスへ行って40万人の若者が参 加する音楽の祭典を目撃したんです。 集まった人々が、ハウスとかテクノ の音楽を聴きながら踊り狂っている んですよ。もうビックリしましたね。 それに、彼らは照明にもすごく凝る んです。で、それが音楽に合わせて になって動いている光景を見た ときに、もし、自分がプレイヤーに なって、この音や光を操作できたら、 気持ちがいいかもしれないと思った んですよし

<シンブルだからこそ 時間を忘れて没頭できる> 水口氏はこの気持ちよさを体験す るゲームシステムとして、なんと3 Dシューティングを選択する。



/ ユーティング 基本的には、出現した<u>エネミ</u>-

「考えずに生理的にプレイできると ころがあって、ルールが単純明快で、 みんなが感覚的に遊べる題材がほし かったんです。それに、最近はシュ ーティングゲームって昔に比べて少 なくなっていて、"何でなのかな?" って思っていたところだったんです よね。"飽きてしまったのかな?" とか。"難し選ぎるのかな?" とか。 昔、アタリのゲームで「スターウォ ーズ」という3Dシューティングが あったんですよ。 ワイヤーフレーム のみで構成されたシンブルな画面で したが、時間を忘れるくらい没頭し た記憶があります。そんな感覚を呼 び起こしたいという気持ちもあるん ですよね。20年前に使らが感じた ドキドキ感というのは、今でもきっ と適用すると思いますから」 水口氏は、プロジェクトをスター

トさせる際、スタッフに「うまくエ ネミー(敵)を倒していくと音楽が 構成されて、同時に映像のエフェク トが世界を構築していくシューティ ングゲームがあったら気持ちいいと 思わない?」と切り出したという。 そして、ゲームの開発は給まったが、 試行錯誤の毎日だったらしい。 「今までのシューティングだったら、 単純にエネミーをどう出現させるか を考えればいいだけですが、このグ



一ムには音と光で気持ちよさを構成 していくという別の仕掛けが入って いるわけです。そのプログラムを完 成させるために、とにかく膨大な時 をかけることになりました」

<リズム感がないと思っている人 にもリズム感が生まれるはす> 音を使って、気持ちよさを演出す るゲームは過去にもたくさんあった。 しかし、今までのいわゆるリズムゲ ームとは、どう違うのだろうか。 「従来の音ゲーというのは、"強制 だったと思うんですよ。 このタイミ ングで音を鳴らさないとミスになる というポイントが決められている。

もちろんそういう楽しさもあると思

うけど、「Rez」では "強制" がな

-ザーで撃っていく3D・STG。 る。音楽と映像が効果的に使われて いる点がこのゲームの大きな特徴が



いから好きなようにブレイできると いう解放感があると思うんです。自 分のタイミングでエネミーを倒せば いろいろな音が出て音楽になってい きますから。自分にはリズム感がな いと思って、音ゲーを敬遠してる人 ってけっこう多いと思うんですよ。 "リズム感" とか言われると膨か けちゃう人とか。でも、そういう人 にこそやってほしいゲームなんです。 まずはリズム感なんか気にしないで 遊んでみてよって言えますし。それ に、シューティングゲームとしても 楽しく遊べるようになっていますか ら。でも、ゲームがうまくなったと きに、気がつくと自分にはちゃんと リズム感があるんだって実感できる はずですよ。実際、僕もそうだった





ので」 @SEGA/UGA.2001 @SEGA ENTERPRISES.LTD. 1998 @SEGA ENTERPRISES.LTD. 1999

OPEN YOUR NEW SENSE!

ABOUT TETSUYA MIZUGUCHI 水口哲也プロフィール● 65年小橋生ま

れ。'90年セガ入社。「セガラリー・チ ャンピオンシップ」「セガラリー21 (ともにアーケード)、「スペースチャ ンネル5」(ドリームキャスト) などヒ ット作をプロデュース。2000年セガの 分社化にともない、株式会社ユナイテ ッド・ゲーム・アーティスツの代表に







ソルを移動させてエネミーをロ カーンルを参照とせてエイニーとは ックオン、ボタンを放せばレーザー が発射されて、エネミーにヒットす る。操作は非常にシンブルなだけに とにかく撃ちまくるSTG的な快感





自分なりの『Rez』を生み出せ!

例えば、愛戏のエネミーを重加 夢想した場合と、まとめてロックオ ソしてから以後した場合では、音や 光の生まれ方も受わってくる。どの ようにエネミーを撃ち、どんな音楽 と映像を作り出すのか。それはブレ





最後に、PS市場へ参入すること





についての感想を聞いてみた。 「PSユーザーに対しては、すごく いいイメージを抱いてますよ。つま んないことは徹底的に無視されそう けど、おもしろいことをやったらす ごくいい反応をしてくれる気がして。 だから、「Rez」にはハマってくれ るんじゃないかと消待してます」

が開始なく現れるようになるので、 現生する音と発見目まぐるしいもの になる。まるで脳をマヒさせるよう な激しさから、今までのゲームには なかった、ハイナなる見を見入って



形ことで紹介している水口能を洗インタビューの全文が、※摩オンライン(URL http://www.dengekonline.com)に掲載されています。[Rez] の世界観をより深く知りたい人はチェック!



所る<mark>聖魔育成システムが</mark> 事の**大進化をとげた!** 実2

が作でい物を用さずるためには、() 節を使っ て発明を調けますークリオ人(ゲーム中ではと ロインのマーガ)が簡を形化・40を用 の前)同士を合成・・という手列を必要とした が、生態と、では、そのプロセスを一般! て、その部件を概念者って開始していこう。





真で聖職のタマゴを拾むう

「2」では、整幅は機関によってではなく、 深に発すている。個階のタマコ」を拾って くることで入手するのだ。拾ったタマコは 取の飲たちの本的は、ケムエル特限にある 生命の側」というところで終し(3か) さ せて、自分の原収率に指するのだ。







カルマとの戦闘に勝利せよ

次は独独合のこの様な「カルマ」と呼ばれる特殊な問題を封印する。これは前件の 技能が伝導化の手機と似ており、オニカス ラの中にいるカルマを耐し、生命の間でか 化すればる化た、カルマは、より効・策略 本生み出すための「タン本版」となる。







国際同士をかけ合わせて達化 自分の原理がある程度レベルアップする

自分の整備がある物像レベルアップする と 「生命の期」での配合が可能になる。こ の配合では、 タネ整備との組み合わせ方し たいて、さまざまな特別能力を急に付ける ことができるのだ。配合が作りすると、 聖 能はなただがタマコのが建立するそ。









日編果発表!!! ゲームに登場する2名 のデサインが決定と!







電影館の10名はは「玉剛機会と」 ソフトのほか可能グッスの語の合 わせを開催したします。



最優秀賞(テラ・ルッチ) 大阪府







会にほれました (解集部)。



ESPN主催のスポーツイベントを忠実に再現 競技スポーツのスケホーを熱く戦い抜く!!

の2つのステージでポイントを鎖え!!

が注目するイベント「X Games を舞台に、8 人のプロスケーターがメ ダルを目指してしのぎを けずるモード。実際のス

ポーツ中継そのままの演 出のなかで「何数」と してのスケボーを味わい つくすことができる。



パート」の2種類。







SCORE VS 2人対戦





168

DENGEKI SOFT STATION

このゲームで本格的なのはスク ボー酸技部分だけではない。実際 のスケボーと同様に、自分のボー ドを作り上げていく楽しみも充実 しているのだ。競技に勝つことで いろいろなデザインのデッキ(ス ケボーの板の部分) を入手できた り、いろいろな特徴を持った部品 をそろえるなど、外見的なデザイ

ンはもちろん、テクニック重視に するか、スピード重視にするかな



下性部が部分する

本作には現役の一流プロが登場 するだけでなく、監修にも参加し ている。 なかでもチャドはストリ トの楽しみに重点をおいて制作 スタッフにアドバイスをしたり、 ボブは競技場以外でも、自分のキ ャラにプロテクターを着けさせる などのこだわりを見せている。







ボブ・バーンクイスト バートの田世界チャ ンプ。数多くの秘行 を持っている。

カルロス・デ・アンドラデ ストリート界の確認 児、技術力が自慢の

チャド・フェルナンテス クリス・セン 最も尊敬を集めるス 誰も考えつかない枝 を創造するストリー ルの機能で有名。 NBの王参

コリン・マッケイ 長い間、スケートの 代名詞といわれてき



大会では新参索がが

実力は折り紙付き

理存世界ランク2位



せれば世界一の日系 呼ばれる芸術的スケ

IFFI …車輪。いろいろな色を選べる RUCK…非輪を支える全具。主に走行性 BEARING -- 事動の回転をなめらかにも

町中に作り上げられたさまざまなコースストリートを縦横無尽に駆け抜けろ Arcade N

くごとで、いろいろなステージが増えていくオリジナ ルモード。ステージに

はロサンゼルスの実際 の街頭などがあり、街 頭から生まれた、「ス トリート」スポーツと してのスケボーの楽し みをじっくりと海殴す ることができる。



PRACTICE MODE











電撃ソフトステーション ▼ ESPN X Games sk 169



SNK 2(以下、カプエス2)」。総制44キ にもおよぶ両社ヒーローたちの参戦

「カプエス2」では、移動や回避の手段となる

サブシステムが10種類に増加。各GROOVEは ブロッキングなどの特徴的なシステムに加え、

ダッシュ

可能 可能 可能

可能



可能

可能

可修 PIN

可能

可削

可能 可能

ソフトステーション ○ CAPODA VS. SNK2 ILLIDWREESIN



種類のGROOVE (%3)。ここでは、前回の

もう1度確認するで、未たるへき発売日に向















衝撃の事実が続々判明! ストプレイも大盛况だった「カプエス2」。この ときは、一部のGROOVEが持 つ強力な既法なども話題になっ たが、現在さらなるバランスの

御幣が行われている。発売のあ かつきには、さらに完成度を増 した「カプエス 2」が楽しめる ことだろう。今後も『カプエス 2』の情報から目が離せない



不朽の名作STG最新作



今から15年も前に発売され、STG史 に名を残す傑作としてファンの多い「ザ ナック」。その続編が大幅にパワーアッ プしてPSに登場する! 今回は最新情 報をもとに、新旧「ザナック」を徹底比 較していくぞ!!

ZANAC×ZANAC

►@683

ナックネオ

1986年にFCで発売され、総 妙なバランスと高速スクロール やサブウェポンなど話題となっ た「ザナック」。 そしてPSにプ ラットホームを移し、さまざま な新製薬がプラスされた「ザナ ックネオ」。本作は、この2本 を収録しての発売になる。今回 は、旧「ザナック」と「ザナック ネオ」を比較しながら、そのゲ 一ム性に迫ってみよう!



版以完全移模! 新システムを進 載した「ネオ」

A [988] & ≥

▶6556FC 往年のファンに (+180334-0)+0

要求されるのだ。

ゲージが満タンになる ージショットが 1 発導 るというもの。 威力が トを使うかという経路が

を比較し、いかにSTGとしてアツいかを探る!!

独特のデザインと あのいやらしい

敵のデザインは、オリジナルのもの を踏襲したものが多い。さらに、敵の 動きも面面の左右か 動きも血血の左右か らせまってくるもの 場同能! や、弧を描くように

動くものなどオリジ ナルと非常に似てい る。かなり苦しめら れそうだ。 172 @COMPILE 1986,2001



オリジナルが発売された当時、既 題を呼んだのかこの高速スクロール。 ここまで使いと酸っちゃいそうり



「ザナックネオ」の自識はこの3種

オリジナル版の自機は1種類だっ たが、「ネオ」では3種類の機体か ら自樹を選択することが可能だ。移 動スピードと火力はもちろん、サブ ウェポンの種類も機体ごとに違うの だ。自機の特徴をふまえた戦略性の 高いプレイを楽しめるぞ。



▲自分の好みに合わせて機体を選べるのがう

れしい、キミならどれを選ぶ?

3機中、最もスピードと火力のバランス がとれている機体。どんな場面でも対応で きる性能を備えており、初心者向けの機体 といえるだろう。

▲バランスのよい性能 と、使いやすいサブウ ェボンの多さが魅力。

ドをもつ機体。素早 い動きで、敵を次々 と撃破したいという 人には向いているだ ろう。その反面、自 機のスピードに振り 聞されてしまう危険 ▲移動がとにかく違い! 動きすぎて物の程 件も高し



▲移動スピードの 選さは、対数の成

速度が低下するサブウェボンも。 ▶特徴的なサブウェボ ンが多いので、使いこ なずのは難しい

▲端かだが、使用中はさらに移動

数字の"プレート"を取り続け ウェボンを強化!!

8種類あるサブウェボン (以下: SW) は、0~ 7の数字が刻まれたプレートを取ることで、切り替 えることが可能。さらに、同じ数字のブレートを取 り続けることでパワーアップするため、状況に応じ



ASCAR—FACEØ1# は、敵を削潰するビーム が終方に飛んでいく。

▶SWごとに性能が多 ったく違うので、部時 好みが分かれた。







AHMMER-DIKED15127812981

「ボム"のない ストイックロゲーム性 「ネオ! は現在のSTGの主流である

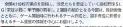
"ポム"を採用していない。酸の猛攻 を "弾よけ" だけでしのぐスリルと快 惑、「ネオ」をプレイすればそんなST Gの際点を感じられるはずだ。











ら囲まれた3人の女の子と、CGで描かれた女の子の計4人の中から記 できる。好みの娘を遊び、取別たちとともに甲子園を目指そう!



ネージャーがいくつかの質問をしてくる。答えた内容によって、機敏、 保守、柔軟、冷静、熱血、温厚の6種類の中から、監督のタイプが決





▲▶マネージャーの質問に「はい」 と「いいえ」で答えていくと、脛 音のタイプが決定する。なお、設 定されたタイプが官成に影響する



夢は甲子園全国

·ムの運営に欠かせない 目は、すべて選手の 関係するものばか つの項目を紹介

毎年、チームに設定される目標は、各 学校の「ランク」によって内容が異なる。

され、高いチームには、初年度から「甲 子間ベスト81といった韓原度の前い間 標が設定される。なお、各学校のランク は学校を選択するときに確認できるぞ。

ランクの低いチームには、「地方大会緒 世突破しなどの比較的ラクな目標が設定



▲田橋を達成するためにも、チームの育成と監督 の発配を設備して、大会を除ち抜くのだり



チームの目標を達成すると、卒業 生から練習機材をもらうことができ るイベントが発生する場合がある。 入手できる機材はビッチングマシン やノックマシンなど、4種類の中か ら1つ。どの機材も練習効果を大幅 にアップするものばかり。チーム全 体のバランスを見て、現点支腕に役 立つ機材を選ぶという手もあるぞ。



その3 強化合宿で甲子園を目指せ!

大会の予測に負けて甲子原に出場でき ないと、次の大会に向けて強化合宿がス タートする。合備は3月と8月の年2回 行われ、短期間ながら普段の機器よりも

部員の能力を大幅にアップさせる効果が ある。普段の練習内容を見直して合宿寺 用のメニューを組めば、効率よく選手を レベルアップすることができるぞ。





その4 引退する3年生たちから"伝統"を引き

夏の大会終了後、1、2年生は引 度する3年生たちの練習成果を「伝 統しという形で継承することになる。 3年生が3年間の中で成長した部分 を1、2年生に引き継ぐので、年数 を重ねていけばいくほど、「打撃型」 や「機動型」など、3年生の長所だ ったスタイルが強く現れていくよう になっているのだ。



CHECK!!>>>







思春期の彼らはさまざまな悩みを抱えている



部員の中には、練習方法やブライベートのことで 協みを抑え、精神的に不安定な影手がいる。西談で 彼らの話を聞き、各部員の性格に合ったアドバイス を与えれば、仮砂を解析することができるぞ



新子則になると新入部員が切わる X 弱小チームの場合は少数の部員 しか健康らない。だが、チームを領 化して知名をを認めれば、入部して くる部門数も多くなる。部門数が開 えれば、素質のおる調手が入る可能 性もアップするぞ。

▼レギュラークラスの能力を持った新入 生が知われば、選手層も輝くなる。





大会の春夏連



最新情報をパッチリお届けするぞ!!

➤ ¥6.800(iii) ► MC2(153KB)



ここにきて、隠れキャラ がいることが発覚!! ブロ フィールや出現条件などす べてが謎に包まれているが、 専用シナリオやエンディン

> グまで用意されているとい う。10人目のヒロインか?



初回限定板に関係さ れる9枚のトレカのイ ラストは、すべてがキ ャラデザインの渡辺氏

による描き下ろしであ

ることが判明! ヒロ

イン9人の新規イラス

トが楽しめるこのトレ

オープニングやエンディングだ けでなく、ゲーム中にも欧が流れ るらしい! しかも、その吹い手

は、すでにイメージソングを発表 すみの4人ではないらしいぞ。



また新キャラの存在が明らか 今田紹介するのは、3人の男 ブキャラたち。なかでも田ノ中 は出番も多く、要チェックだ





また違った、落ち着いたイメ 一ジのものになっているぞ。

カ、ファンなら絶対手 に入れたいよね!! ◀このイラストはすでに発表す みのもの。トレカの絵柄は、こ れとは違う全身イラストになる

やっぱり

Dark Native Apostle

96 ►/LFY2

P 46 800 ► MC2 (KB¢s #cE)

台にした3D・ACTの線



さまざまな特殊能力を生み出すバイオ チップを駆使して触っていくA・AV G。今回は、いよいよその全貌が明ら 深く関わるであろう人物た

ちも公開。 壮絶な戦い 幕が上がる日は.

かになってきた、主人公の秘められた 力を中心に紹介。迫力過点のバトル が繰り広げられる、ゲームの魅力に 迫っていくぞ。また、主人公に誘い かかる数々の敵キャラや、物語に

ていた。この研究所の地下には古代文 「残されており、「ストレイ・シープ」はそこで筆事的



▲チップは全部で10種類。そのうち、

チップの装筒で使えるようになる特殊能力には、 移動力を上げたり、武器のボムを強化したりするも のなど、さまざまな種類が用意されている。今日は、

そのなかでもとくに使用帳度が高くなりそうな、2

亜類の能力を紹介するぞ。もちろん、ほかに

もさまざまな終力があるので、新しいチッ

プを組み込むことによって、自分 の能力の向上や、さまざまな特殊能 カ (機弾の強化も可能) を使用

がかその国際は中間

い分けてくるので、敵の中でもやっ



遠距離から挙続



を連射してくるS きが速く、 狙いをつけにくい ので、苦難はまぬ



ではなく、対型や前端





D.N.A







タムタムパラダイス



私とタイコの力で お見のも基代にあるの

タイコ型の専用コントロー ラをたたいて世界中の人を斡 うリスムケーム。主人公の打 天使ちゃんは人々を幸せにす るため、不思議なタイコ「天 使のタムタム」を持って旅を するのだ。「天使のタムタム」 では世界中のいろいろなタイ

コの音を再現できるぞ。



使うことによって、ま るで水物のタイコをた たいているような感覚

東田コントローラを でプレイができる。コ ントローラはベルトを 使って足に巻きつける ほか、専用マットに図 足してプレイすること



団ましてのプレイも可能

好きなやり方を選ばう。

リズムゲームとミニゲームの2つがいっぺんに楽しめるぞ

色が違うだけで仲間はずれに

なっている白イルカ。仲間を見

返すために、競争をするぞ。

打天使ちゃんは袖様のいいつけで、世界中の困っ ている人を助ける修業に出かける。困った人を見つ けては、不黒緒な打楽器「天使のタムタム」で人々を 幸せにしていくのだ。消奏していると、イジワルな 打態魔(ダーク)ちゃんが打天使ちゃんのジャマをし





まずリズムゲーム。左のケ に合わせてタイミング き方は何飛頭もあるぞ。





仲間はずれの白イルカを助けよう

書をよけて無とハートをゲ クリア条件は 決められた数よ

り、ハートをグ ットすること。 岩や仲間に当た ると体力が減っ てしまうので、 魚で回復しよう。

(音) ヘビにかまれないように 迫ってくるへ ビにかまれない ように注意しよ う。赤く点滅し たらジャンプの 合図だ。スタミ ナのゲージも要 チェックだ。



書し合う2人の友めにひと即能ぐそ 親のケンカで引き裂かれそう な、男と女。その仲を取り持つ ために打天使ちゃんの登場だ



ライバルのジャマを強ける ライバルのジ ャマを避けつつ 女の子のハート をゲットするん

だ。ライバルの ジャマはタイミ ングよくジャン ブで避けよう。

Dance Dance Revolution 5th MIX Dance Dance Revolution (以下) DDR)シリース調解作が早くも登場!

▶MC(1プロック) (DDR)専用コントローラ



リな音楽に合わせてタイミングよく押していくダンスシミ ュレーション「DDR」。このシリーズは、1作目がアー ケードに登場('98年9月) して以来、リズムゲームとし て数々の注目を集めている作品だ。現在アーケードでは、 人気曲を収録した過ぎ作の [5th MIX] が初げ稼動中 ([6th MIX」の発売も予定されている)。そして、まさにその人 気集中のシリーズ最新作が、 PSへ移植されることが決定 したのだ! 今回はその移植にあ たってプラスされるオリジナル要

素から、おなじみのモードなど気に なるトコロを紹介!







▲プレイ画面のバックで語るキャラクター を選択。キャラクターたちも、シリースを 重ねるごとに魅力的に! 写真は、アリス

(者) とバビロン(水)。

PS版オリジナルであるギャラリー モード。このモードでは、いままでの 「DDB」シリースの歴史的な写真表 材などを見ることができる。写真はブ レイしたជ縛にあわせて入手可能、懐 かしいキャラやグッズ、ゲームショッ プでしか見られなかったボップなど資 料的価値のある音像な写真が顕毅だ!



「DDR」ファンなら、思わずよだれ が無れるようかどカス複製が開業



▲見るだけでなく、これを通常プレイ 高をのバックは板にすることも可能

きるのだ。 ▶プレイスタイル説択正面。 なみに、ダブルプレイには専用

実窓用モードも、もちろん搭載、プレイスタイル(シングル、 バーサス、ダブル)の選択も従来通りだ。「DATABANK では、ユーザーから募集し たイカスステップバターン (詳しくは標外を参照) を

このPS版は、アーケー ド版 [5th MIX] を忠実 に再現しているだけでなく、 なんと新曲やシリーズ初の マダンエコンドレー ロングバージョンの曲も収 録されている。さらにアー

ケードで稼動予定となって も

いる [6th MIX] の曲も先

行収録され、総曲数はなん と40以上の大ポリュームと なっているのだ! ファン は曲も悪チェックリ

すでにPSで発売中の「DDR」シリーズにあるわなじみの

OSSERIJSNICE, [48



コントローラが2つ必要。 の年間は「EXTRAMIX」と同じ。

EVERBLUE (IK-JII

► ¥ 6.800





知られざる神秘が取る「タ イダロス島! の海、ブレイヤーは、 この鳥に住むダイバーとなり、広大 な海を探検していく。ゲームは、後 で得た情報をもとに海中を探索し、 お宝を発見することで進行する。今 回は「海中探索」にスポットを当て て、その魅力を大紹介するぞ。



ダイビングスポットを決める!

かぶ正島・ダイ ダロス島には、軽咳のダイビン グスポットが無数に存在する。 プレイヤーは、この中から自由 に潜るポイントを決めて、探索 オスアとがアキスチ。



HPが残り少な

いなどのトラブル 画面を上を見れば一目物鉄! 計器の見方を解説する







POINT



お宝が埋もれている場 ●マルチソナーに芸着するエレメントの種類● 所は、特殊な音波を発す IDXXNS る「マルチソナー」を使って探り当てる。 木貫性のアイテム (木紙や書物など) に反応 このマルチソナーは、「エレメント」と クレイ いうユニットを被消すると、反応するお

メタル 宝の同性を変更できるスクレモノなのだ。 タイパーの正型40度に普波が発信される。利達抑制は15mだ(お客が近く



主集性のアイテム (内積層など) に戻る 食物性のアイテム (物質など) に反応 エレメントが違うと 反応しない!!

の効果範囲外に お宝かあった場合は





CARIKA CO. LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHING AND DISTRIBUTION BY CAPCOM CO LTD. お気がPhyShinorVol 181の記事中に「EVERBLUE」の発光日が「9月 8日」とありましたが、正確には「8月9日」の報道いです。ここに打正して、初紀ないたします。



▲ "エア" と呼ばれたショーダンの、空を飛

んでいるかのようなジャンプから繰り出すダ

▶オリジナルキャラも作成可能。強いキャラ

ンクもバッチリ再現!

逆に、決められそうなダンクを強烈なブロッ クでたたき落とす。そんな技と技のぶつかり 合いが熱いSPGが「NBAストリート」だ。 ルールは、普通のバスケットと違い先に21点 取れば勝ち。だが、シュートの得点とは別に 独特の技を決めると加わるポイントもあり、

このポイントによって テクニックを競い合う こともできる。登場す るのは、あのマイケル・ ジョーダンに加えてN BA全29チームの実在 の選手なのだ!

ジョーダン率いるチームで. 全米各地のチームと次々に対戦 手チーム

する道場破りモード。勝つと相 の選手か ルキャラ の能力ボ 入手でき ムメンバ ъ. ドリームチームが深生さ

HOLD THE COURT チームを自由に遅んでフレイ できる対戦モード。勝つと新し いユニホームなどのアイテムが 入手できるぞ。レイカーズ対76 ersでブレーオフのファイナル

を再現す るなど. 自分だけ の楽しみ 方が可能 なのだ。 このゲーム最大の魅力が、豪快かつユニークな技の数々。実際に

を作るには、能力ポイントの解視が必要だ。

存在する技から"そんな技アリ?"なんて思ってしまうスゴイものま であり、それらをガンガン級り出すことで、これまでのパスケゲー ムにはない実快感が味わえるのだ。ここではその一部を大紹介! ▲ゴールの板にボールをぶつ

、はね直ってきたボールを ダンクする [DINNER'S SERVED」。雑島疾も高いぞ。 ▼ボールを持った子で相手を 安き飛ばしてしまうトリック CHANGEUP」。 ファウル 以前に、ボールが手から離れ



あるぞ。このあと、奥の選手からのバスを受けた子 町の設生が、薬性なダンクを決める!!

▲ 「BREAKIN ANKLES」は、相手を 識り飛ばして前に進むという。 実際のバ スケではファウル確実なトリック! ▶地面を転がって相手をかわす、イカ たトリック、「SLIPN'SLIDE」。進行方 向にいる相手選手も伝ぶぞ。

ただ技が豊富なだけしゃ ないのがこのゲーム。なん と、複数の技をつなげるこ とでコンボとなるのだ。コ コンホとなるのだ。コンホとなるのだ。コンホとなるとブーストメ アーのゲージがたまり、 Xになると「ゲームブ カー」という大技が領 Iせる。これは、確実に









10月 **▶**アトラス ▶ ¥4 800



「ベルソナ」などの原点としていまだに高い人気を誇る「真・女神転 生」シリーズ。その「E」のリメイク版が「I」に引き続き早くも登 場する。「II で好評だったクイックセーブや貿易度選択、平行移動な どの新機能は「II」にもしっかり継承されているので、プレイ環境はS C版よりも良好だ。とはいえ、このほかの改良点については現時点で は明らかになっていないので、これからの絨報にも注目しよう!



が定め、以後行動をともにする









修学旅行や試験勉強、文化祭などの学 園生活を送りながら、同好会を通じて個 性的な3前妹とさまざまな恋を経験して いく恋愛AVG。ヒロインの新標美奈に 孤巣と間違えられるという、最悪の出会 いをはたした主人公は、なんの因果か成 り行きで、美奈の姉・玲奈の所属する間 好会へ入部することになってしまう。玲 奈の身を案じた美奈も、淳から姉を守る



ため入部することになる…。

ある程度ゲームを進めると、会話 の途中で選択肢が登場する。女の子 の性格や好みに合った内容を選択す れば、主人公への好態度がアップし、 恋愛へと発展していくぞ。このほか にも、行動を選択できる休日に移動 場所を選び、女の子たちと出会う ことでも好感度は変化する。好感」 度の数値によって、さまざまなエ ンディングを迎えられるぞ。











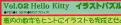




低価格なから本格的なゲームが楽しめる: とができる [Vol.01 Hello Kitty ボウリ

「SIMPLE1500シリーズ」に、「ハローキ・ング」と、隠されたイラストを完成させる ティ」をメインキャラクターにしたバージ: [Vol.02 Hello Kitty イラストパズル] の ョンが登場、その第1弾、多人数で遊ぶこ 2タイトルを紹介しよう。







字を参考に1マスずつ消したり 入手したアイテムからヒントを得た ラストを密切させよう ◆問題をクリアして集めた所修は

ボールの癒さやガーターガードの有

The Maestromusic II # 377741

►¥4.60(32)+0-5006¥ ►MC2 (30KB)

|者になれるリズムゲームがPS2で大幅パワーアップ!|

誰でも一度はなりたいと思う全人類 あこがれの(?)職業・指揮者の気分 が味わえる「ザ・マエストロムジー クトシリーズの最新作。今回はPS2 となり、システムがよりプレイしやす く、サウンドやグラフィックも見違え るほどクオリティアップされた。とは いっても手軽に誰でも楽しめるゲーム 性は変わらないまま。専用の指揮棒型 「バトンコントローラ」を演奏の強さ とテンポに合わせて振るだけで、オー ケストラの指揮ができる。もし指揮が うまくいけば、人々の管管が、失敗 すればブーイングがキミを待つのだ。

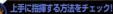






専用コントローラ。PS のものがそのまま使える のだ。今回は演奏に関係 ない微妙が手ブレを無視 できる新システムを採用 より簡単に、優雅に指揮 ができるようになった。





ORDER OFFICE THE 国で演奏の対話がわかろ

ガなくなるとグー

オーバーになる 現在の自分の振りを表示するケージ、 石から

流れてくるイメージタクトゲージに合わせよう。 タイミングボタン 母の他妻パート。ボタンをタイミングよく州

すことによって、東田を完成できる

食物ゲージ 理想のテンポと素 MHORE-TH のの分の自用を示す ゲージ、 おいライン インは理想のテンポ。 UPSOBB.

今作はPS版から画面表示など のシステムが大幅に変更された。 見た目で今、必要とされている指 44や、自分の溶素の結果がわかる ので、自分のイメージどおりに、 オーケストラを指揮することがで

このゲージは縦の長さが 音の大きさ=指揮格を振 る上下の様、左右の様は

テンポーな場所を振る法 さを示す。つまり上のよ うな構長のゲージでは、 担保核を耐くゆっくりと 下のようなゲージでは強 く、遠く指導権を振る必 要がある。ケージの様方 には自分が振った結果が 表示されるので、33の チェックにも役立つ。

マエストロムジークの亜知識 マエストロとは英語でいうと「マスター」

ムジークは「ミュージック」を示すドイツ語 つまり本作は「音楽の戸門」という意味があ 白らの解釈で新しい食を創りだし、多くの支 持を得てきた健大な指揮者のことを、勤食を 作シリーズの1作目は100年 7 月27日に練9 22日、3代日「メリークリスマス アベン ティスク は00年12月7日に発売されてい 対応なので、保存前にコントローラの持いで を練聞しておくのもいいかも。

▼ 「ハレルヤ」の映像は

今回、PS2に舞台を 移したことによって、本 作は溶療映像など各場所 において、フルムービー の再生が可能に、宗教面 をモチーフにしたムービ 一など、情感あるれる狭 **強が用意されている。**







2 合唱や独唱なども指揮可能!

PS2になったことにより、より 原言に近い音質での指揮が可能にな った。またPSでは、実現不可能だ った肉声の歌を指揮できるようにな った。収録曲の中には、有名な「第 九」や、「ハレルヤ」コーラスなど も収録されているぞ

◆ 収録されている楽曲の一例

今回の収録曲は、全部で18曲。 モーツァルトなどスタンダードなク ラシックから、「策能マーチ」とい う名でおなじみの楽曲まで、幅広い 選曲になっている。どれも一度は耳 にしたことのある曲ばかりなので、 「指揮」する楽しみか存分に味わう

74500BB| 40 | Ba NE DEELE 第四日 日本日本 1本 1本 1本

SERVICE (SS) SAME (SH オラトジを「メサイヤ」より、「バレバルヤ」 東側「ローエングリン」より、第3等への前を出 計劃「暗々大人」より、ハミングローラス





3D · RPGの金字塔がPS2で登場!! 「マイト アンド マジック」シリー

ズは、10年以上の歴史を誇る本格派 3D·BPG。最新作となる「~デイ· オブ・サ・テストロイヤー~」は、ナ イトやネクロマンサーなど、8種類の 職業から主人公を選択し、クエストを クリアすることでストーリーを進めて いくのだ。クエストは全部で70種類以 上も用意されており、さまざまな冒険 が楽しめるぞ。また、戦闘がリアルタ イムで進行していくため、ターン制の RPGにはない個領域あふれるパトル

も本物の"冒険"を体験してみよう!!



行動を読んで攻撃する必要がある。また、ターン制 が楽しめるようになった。さあ、キミ

に変更することも可能なので、アクションが苦手な 人でも楽しめるぞ



ント」を割り振るこ

とで成長させられる





MC(17092)

ミの機能で世界を平和に導け!

THE ウォーシミュレーション! は. 范察した世界を平和に導くため、革命軍 の収土となって収うSLG。タイプの責 なる4人の主人公のなかから1人を選択 し、MD(メカドール)と呼ばれるロボ ットに乗り込んで軽端を軽い抜くのだ。 ステージをクリアするごとにカスタムバ ーツが手に入り、好みのMDに改造でき るなど、システム面も充実しているぞ。







「電車でGQ! 新幹線 山陽新幹線無

は、需車の運転十が体験できる人気SL Gの最新作。世界最高速を誇る「500米」 や「300系」など、全部で5期両が登場する ぞ。路線は、新大阪から博多までの山鍋 新幹線と、捕多から捕る樹までの捕多 南線の2つを形録している。また、「500系」 の運転席を再環した専用コントローラも 間時発売されるぞ。







住人から依頼を受けることで、クエ

ストに挑戦できる。ファンなら全ウエスト

の問題を日曜そう!

作となる「QUA KEIIレヴォルー

ティを揺むこと

ション」は、間技 広げる3D・STG。新キャラやオリジナルモードなど、多 数の新要素が追加されている。「ラブ・ケーム わいわいテ ニス プラス」は、初心者でも気軽に楽しめるSPGの網編 操作がより簡単になり、「スーパーショット」も、ボタン1 つで決められるようになっているぞ。「どこでもハムスター ドキドキすごろく大冒険!」は、かわいいハムスターた ちが主人公のTBL、マスを進むとお腹が減るなど、ユニーク なルールが採用されている。「ギタドラ!~」は、ギターと





















言葉を話す二輪車・エルメスを相棒に、 キノは"世界"を知る旅を続ける ---。 「仕事をしなくていい国」「二人の国」をはじめ、 11の短編で綴られる、新感覚ノベル最新刊

the Beautiful Wo

ラスト/黒星紅白



破男という特異体質を隠し、かろうして人間社会に 溶け込んでいる銀之介に最大の危機発生! ロンドン帰りの美少女・根に正体を暴かれたあげく、 さらに拳銃で狙われて…。

ロリコン天使、悪魔っ娘、巫女少女に化け狐…… 無限(17)で繰り広げるシニカルコメディ第3弾1 整ケイ イラスト/さがのあおい

あだ討ちヶ原の鬼女



待ち受ける隠された事実とは? 大人気ホラーファンタジー最新刊

中村東里加 イラスト/たけひと

|樹国||天剣王器||の一員に 選ばれた少年と少女の運命は? 2万日のサゲームもおりをくまるかに移向かりを含む 毎羽超史郎 イラスト/RAMI

-Dual Lord, Reversion~

*体570円 異界"から出現した少女は何のために

甲田学人 イラスト/翠川しん

鈴木銀一郎 イラスト/九月姫

本体650円 朝松 健 イラスト/中北易二

※本体価格に別等用機関が収算されます。

発行■メディアワークス 発売■角川書店

http://www.mediaworks.co.jp/ 商品はお近くの発信でお買い求めください。 その映画ス大法士自己は一名の表示がある。 その映画ス大法士自己は一名の表示がある。



\ードディスク先行発売開始 First Topic ▶ PS2用ハードディスク (HDD) 発売

去る7月5日午前10時よりウェブサイトのPS,COM FにおいてPS 2用HDDの先行販売分の予約が開始された(出荷は7月19日頃)。

初回出荷は、外付けタイプが 7.500分、本体内蔵タイプが 2.500台の計1万台。次回の 予約受付日などについては未 定だが、今後の需要動向に合 わせて順次生産・出荷してい く。現在判明しているHDD 対応ソフトと対応内容は下表





●USBキーボード



に内蔵するタイプのHDD。SCPH-30000以間の配番を持つPS 2用だ。

を参照。 HDD外付けタイプ











100		1	
21 0	S 04	8	
MIEM	加、デ	一夕保存	

٠.	タイトル名 AF0年で行こう2001	メーカー名	発売日	対方
н	AF9年で行こう2001	アートティンク	発売中	スナップショット機能返加
D	リリーのアトリエ 〜ゲールブルグの間全括上3〜	ガスト	発売中	データキャッシュ対応
	ファイナルファンタジーX	スクウェア	7月19日	データキャッシュ対応
		アートディング	7月28日	近り車両データインストール
Ξ	五原物語2 ~減びの商~	元気	8月30日予定	データキャッシュ対応
w	CAPCOM VS SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン	9月予定	データキャッシュ対応
ĸ.	bestmarie E DX 5th style new songs colection	393	88308788	データキャッショ製店

(1886 L1005 E 575° #URATI ギタドラ! ギターフリークス 4h MIX 6 ドラムマニア 3h MIX コナ E 8月20日予定 データキャッシュ対応

■ バラッパ 情報満載の公式サイト ちょっと気になる話題を一学掲載 TVアニメ(フジテレビ系列で放除中) も人気の「パラッパラッパー」の公式サ イトが、相関限定で公開中だそ(2002年 3月31日まで)。アニメやグッズの情報

... イベント満載の夏休み。キミ はもうお出かけする場所をチ エックしたかな!? このコー ナーを読めば一気に解決だ!!

に加えて、この夏 発売予定の最新作 「2」の速報もゲ ット可能! ぜひ 一度アクセスして

> http://www.garacco-the-rapper.com URL 「バラッパラッパー」公式サイト

■ナンジャの新アトラクションに注目!! ナムコの都市型テーマバーク「ナムコ ナンジャタウン」(東京・池袋サンシャイ

ンシティ内)では、カラオケ採点システ ムを採用した新アトラクション「財福! 銭湯歌合戦」を、 7月20日(金)より 公開予定。自慢の 歌声で、このアト



http://www.namco.co.jp ナムコ・ワンダーページ



ゲームやアニメ、コミックの人気キャラクターが 集結する「東京キャラクターショー2001 | が、7 月21日(十)·22日(日)(「千葉県・草稿メッセで開催 される。会場では人気キャラクターグッズの限定・ 先行販売に加えて、イベントやライブステージなど、 盛りだくさんの内容が楽しめる予定だ。お得な前売 り入場券(¥1,000・税込、小学生以下無料)も、



なので、要チェック たぞ!! ◆朝から長い行列ができ るほどの人気イベント。

間日本ボナスグップもの (写真は前回の原的原告)

注目のこなみるくをチェック!! コナミのキャラクタークッズショップ「こなみるく では、「ときめきメモリアル2」の「コレクションカ ─ ド特別版T C S 2001 J (¥500 · 税込) ほか、イベ ント記念グッズが勢ぞろい。いすれも数期限定の超し アアイテムばかりな ので、当日は売り切

れる前に物販プース へ削げ! ▶ [ときめき2] ほか。 STREAMENTS & A の記念グッズを販売



東京キャラクターショー2001 ▶7月21日(±)[10:00~18:00] ·22日(日)[10:00~17:00] ▶千賞照・幕張メッセ ▶ 入場料¥1,200 (当日・税込、小学生以下参考)

■3大ソフトメーカーが連携を発表!

ナムコ・エニックス・スクウェア 3社 による事業連携の具体的な内容が発表さ れたぞ。まず、①プレイオンラインへの コンテンツ供給および事業準備室の設備 (2海外級売機能の共有化 (3 携帯電話向) けソフト技術の共間開発。そして、エニ ックスとスクウェアによる共間オンライ ンゲーム企画や、3社によるアーケード ゲームの共同関係なども検討されている のだ。今後の他的に注目しよう!!

http://www.enix.co.ip エニックス、ほか

対応タイトル

TSUTAYAで「ナツタヤキャンペーン」実施!

URL http://www.tsutaya.co.jp(TSUTAYA onlin 7月20日(会)~9月2日(日)まで、全国のTSUTAYAにて「ナツタヤキ

ャンペーン! が開催されるぞ、これはスタンプを集めると、抽選で豪華賞品 が当たるというもの。期間中に各店舗で¥500(税込)以上利用すると、専用 カードにスタンプを押してもらえる(1日1個のみ)。これを3つ集めて店頭 で応募すれば、「キャリングパッグ付き折りたたみ自転車」や「スピーカー付 きエアーソファ」などの、夏を楽しく過ごせるグッスが合計2,600名に当たる のだ。詳しくはTSUT

AYAの各店頭でチェッ クしよう! 右のキャン ペーンロゴマークが目印







この影射中のスタイリッシュACT | テビル メイ

イ」。このゲームの体験版レンタルが7月11日から-店舗でスタートしているぞ。18日からはゲームを扱ってい るTSUTAYA全店でスタート。ビデオを借りるついて に、また、ゲームを買うついでに「デビル」の体験板を出 りてみてはいかが?



あの「MM」がTCGで復活!!

ンスターメーカー | が、トレーディングカードゲ - Aになって完全復活!! この「MM(モンスタ ーメーカー) TCG リザレクション は従来の 対戦型TCGとは異なり、RPGのようにパーテ ィを編成してゴールを目指す、新しいタイプのT CG。多彩なカードで冒険を進めるだけでなく、 モンスターを使って相手の進路を妨害することも できるので、農業い駆け引きを楽しむことも可能 だ。豪華イラストレーター降が手がける、全244 種 (予定) の指き下ろしカードイラストも必見!!



▶エボック料



■"でじこ"の生誕3周年記念フェア!! 「デ・ジ・キャラット」の生産3周年を

■ 複鉄 ショッピングセンターOPEN! ハドソンの「桃太郎」シリース関連グ ッズが購入できる通販サイト「株太郎電 記念して、期間中に¥2,000以上の限制 鉄ショッピングセンター」が、6月28日 グッズを購入するごとにオリジナルポス からオープンしている。ほかでは手に入 ターがもらえるキャンペーンが全国のゲ ーマーズで開催中。でじこ(7月5日~

らない、貴重なグ っズを購入できる ので、「桃鉄」フ アンは要チェッ クリ 詳しくは以 下のアドレスまで。

http://www.peachtrain.com 様太郎電鉄ショッピングセンター てもらえる絵柄が決まっているので注意 しよう。いずれの絵柄も先着10,000枚ま でなので、欲しい人はお店に無けり http://www.broccoli.co.jp ブロッコリー

: すでに終了)、うさだ (7月12日~)。

ぶちこ (7月19日~) と、期間によっ



マクドナルドとSCEが共同キャンペーン!!

URI http://www.scei.co.jp (SCE)

全国のマクドナルドで、PSをテーマにした キャンペーンが7月19日(木)~8月14日(火)に 間焼されるぞ、期間中はトロ ビボサル バラ ッパ、チョコボのおもちゃが付いた「ハッピー

セット」が販売されるほか、セット メニューを買うと特製トレカ十寄草 賞品が当たる抽選カードが、もれな く全員に配布されるのだ。当たりカ ドの種類により、PS2用オリジ ナルゲーム「ハッピーDISC」な どの背品がもらえるぞ!!



▲写真の心いぐるみや 挑帯電話ストラップな どの販売も行われる。 **▲**マクドナルド・オリ STNOPS2771 が悩たる検別も実施す



PS2が値下げ、¥35.000に!!

▲ウェブサイトPS.COMでも販売中。 「GT3」の阿根板も引き続き販売され

プレイステーション2本体の価格が6月 29日より¥35,000(税別)に改定されたぞ。 従来のオープン価格モデルからの実質的な 値下げということで、この機会に購入を考 えているユーサーも多いはず。値下げされ たモデル (S C P H-30000) は左ベージで 統介したハードディスクドライブ用の収納 ベイを搭載しており、リモコン、MC 2 は付躍しない。「グランツーリスモ3」 を 岡樹したパックも引き続き販売されるので、 好きなモデルを深んで購入しよう!!







original soundtrack 人気シリーズのアーケード設員新作「pop'n music 6 | のサントラCDが早くも登場。 TV番組のテーマ曲や、アニメの主題歌をボ ップン園にアレンジした製由を含む、全42曲 を収録。シリーズ最強の寄草盤だ川

■ 「牧場3」の携帯カバーを3名様に! ピクターインタラクティブソフトウエ

アのSLG「牧場物語3~ハートに火を

つけて」の発売を記念して、同作品に登

場する犬をモチーフに

した携帯カバーを抽選

希望者は欄外(※2)

で3名機にプレゼント。



4月よりテレビ東京系で会評論送中のア: × [Z.O.E Dolores』 のオリジナルサウン ドトラックアルバム・第1個、ゲーム版と

はひと味道う、個性的な世界観を持ったア メ版「Z.O.E」の締曲を楽しもう= ■映画・ゲーム同時開発 "AXIS" 始勤! フルCG映画「AXIS」(2002年3 月完成予定)と、同作品のPS2ソフト

(発売日未定/ナムコ) の同時開発プロ ジェクトが、大々的に発表されたぞ。別 面とゲームを開け 開発するのは世界 初のはみだけに、 どんな作品が完成 するのか今後の動





http://www.vis.co.ip ピクターインタラクティブソフトウエア

うして、 容世界 を舞台に2人の 開始が始末る!

◆物理は英麗などの



ドキドキ、ワクワクが満載の… の"ビジョン"を

冒険の舞台となる5つのワールドは、それぞれ8つの ビジョン(ステージ)から構成されている。ビジョンは その内容で、「パスル」「アクション」と、ワールドの最 後を守る怪物と戦う「ボス」の3種類に分かれる。ここ では、ゲームの中心となる先の2種類を紹介しよう。



本作のメインとなるのが、バズルアクシ ョンの魅力を挙分に楽しめるこの『パズル ビジョン」だ。通常だったら行けない場所 にどうしたら行けるのか、取れないアイテ ムをどうしたら取れるのかを考えながら さまざまな仕掛けを利用して進んでいこ 「月のかけら」というアイテムを3つ集め

差けば、ビジ ョンクリアと





なるのだ。

ThUOK, 152 ルといっても基本はア

▲これは名前のと おり、噴き上がる 足場が上下する仕 移名には… 2 ▶タイミンクよくジャ

こちらは「クロノ アナシリーズ特有の アクション性を重視 したビジョン。「フ ロートボード面」と 「アスレチック面」 の2種類がある。バ ズルビジョンと違い ゴールにたどり着き さえずればクリアと なる。ただし、どち らも強制スクロール で進むので、素早い

判断と正確な操作が 求められるのだ。

スピード展介

「クロノア 2」 にも登場した「フロ −トボード」と呼ばれる滑空する繰り物に関っ て、コースを疾走する面。右の連続写真のよう に、まるでジェットコースターのようなスピー ド威が味わえるのだ。



フロートボード面と違い、クロノ アは操作しないと移動しない。つまり、ボーっ としてると強制スクロールに置いていかれてし まうのだ。ちなみにスクロールにはタテ、ヨコ



VEROO WIESLE VEROO AVG+SLD

7.800 AVG+5L0 46.800./AVB

\$7,8657Apg \$8,6677AV677

VANCO RIBETO

9:65 ¥8:800,∕T8L



DCユーザーを待たせに待たせた「スーパーロボット大戦 a for Dreamcast」がようやく発売される! 基本的なス ーリーやシステムはPS版と同じながら①ユニット、フィ ドがすべてフルボリゴンに、②「スパロボ64」にあっ た合体攻撃が可能、③



新規のエンディングル - ト追加、とパワーア ップしているのだ! ●発売元ーパンプレスト

	7/2 C#35/(-y-r-
	こみっくパーティー 限定性
	夢のつばざ Fate of Heart
	事のつばざ Fate of Heart 初記報記憶
	マリーをエリーのアトリエーザールブルグの数を折土1 2~
ň	火焰变形 ~The Virgin on Megidation
	秘密~健認,改真~
	アウトトリガー
	70.45572476

フレグランスティル スーパーGボット大戦々 for Dreamcast ギフォロロン みんなの発音シリーズ() ぼくのカブト虫 風のクロノア ~夢見る音楽

怒兵器付 一会則くんの大賞後! JETOCOBOLE MASTER ETYA - JERNA SOLE TOLE SAN

セパイルプロ野は 監督の発配 データナビ プロ野牧2 7/19 つりいこっ! ロックマン32 ソウルイレイザー 不管語のダンジョン 展示のシレンの32 一般深た機能一

449ALS1 (1)

LAST ALIVE

W4500 WHELD

#4 800/1100

¥5,800/8P6

72 704755 V4,500,556

4,500,/RPD

TOA COOR OF

OUR'S

3 9 6 9 **3** 9 9 8 2 2 2 2 2 2

S2をめぐる最新ネットワーク

TOPICS 1 ナムコ+エニックスが協 スクウェア・プレイオンラインに剝

アのプレイオンライン(以下、POL)に、 ナムコとエニックスが参えすることが6月18 日付けで明らかにされた。これは、「3村連携」 (欄外注) の合意事項のひとつとして発表さ れたもので、そのほかの事項については以下 のとおり、注目したいのは「エニックス、ス クウェアによる共同オンラインゲーム企画の 協議」だが、現段階では、エニックスが製作 するゲームに対しスクウェアがネットワーク 面で核網協力するもの、としている。なお、 今回の発表後に確認したPOL開始までのス ケジュールは、右の表のようになっている。

〈おもな発表の内容〉

3計による維帯電話対応ソフト向日

エニックス、スクウェアによる

3社によるアーケードゲームの

にはなったワークゲーム企画の



ナムコ・エニックスの ●ナムコ

現在アナウンスされているのは、ネットワークゲ ームを制作中ということのみ、アーケードゲームの 共同開発については、スクウェア・エニックス以 外のメーカーとの連携も行っている。

●エニックス 来期 (2002年4月以降) にネットワークゲームを 1 タイトル49入するとしているが、現在のところジ ャンルなどは不明。ちなみに「ドラゴンクエスト個」

□ 原ののマテスト(同論) ・テストでは、社内向けにさまざまな接続実験が実施さ ・無事に終了すれば、秋のβテストへと移行する。

【FFX】のesテスト開始 内のスタッフのみで「FFX」をテストプレイする。 と運動したネットワーク上の本格的なテストになる。

POLOパテスト開始 他の人々もき加することになるのがβテスト。ウェブ Eニター募集が行われる予定だ。

Bの人々が「FF X」の無料テストプレイに参加できる **イするには、ハードディスクドライブが必須**

● 「FPXII のシフトか発売 POLのサービスが開始していないと遊べないため、実 には、POLの会費とソフトのプレイ料金が必要になる

プレイオンラインとは?

スクウェアが運営するエンタテインメントサイト。ネットワーク ゲームの楽しみをより広げるコミュニケーション・ツールや数々の コンテンツが利用できる。スクウェアとそのバートナー企業が提供 するネットワークゲームを楽しむには、プレイオンラインの会員に 登録する必要がある。詳しい内容は、すでにオープンしているウェ ブ「PlayOnline.com」で随時紹介されていく予定だ URL:http://www.playonline.com

サクラ大戦オンライン(仮) 発表!

さる6月25日、映画「サクラ大戦 活動写真」 (12月22日公開予定) の制作記者発表の席上 で、ネットワークゲーム「サクラ大戦オンラ イン (仮) の制作が発表された。内容につ いては不明だが、帝都バージョンと巴里バー



ジョンの2種類がドリームキャストで今年 12月に同時発売される。将来的にはPS2 やPCでも発売されるとのこと。「ぐるぐる 温泉21 に触いてハードの垣根を越えたコミ ュニケーションが実現することになる。

がオンラインゲームになるわけではないとのことだ

サクラ大戦 シリーズとは? セガの大人気アドベンチャーゲーム「サク ラ大航」シリーズは、1作目の「サクラ大戦」 が96年にセガサターンで発売され、魅力的な 登場キャラによるドラマか多数のユーザーに 支持された。'98年の「2」もヒットし、セガ の看板タイトルにまで成長。3月にドリーム ッストで発売された最新作「サクラ大戦3] 40万本のセールスを記録している。



TOPICS 3 PS2用モデム&TAターララザに新製品が登場!

すでに3種類のPS2用モデムが発売されているが、7月1 日、新たにアイワよりPS2用モデム「PV-PS200」が緊張さ れた。また、オムロンはPS2では初めてとなるTA(ターミ ナルアダプタ)「MT128PS2」を7月下旬に発売する。TAは、 アナログ回線よりも速いISDN回線に接続するために必要な周 辺棒器で、常時接続のフレッツ・ISDNなどのサービスも利用 することができるのだ。モデムについては全部で4種類がそろ ったことになるので、ここであらためて既発病の3種類もあわ せて紹介しよう。

現在までに発売されているモデム一覧・









ここで紹介しているモデム・TAに対応しているソフト一覧 ジャンル プレイの種類

通信対策

通信封網

エイジオブ エンパイアエ ~エイジオブキング~ 対局麻雀 ネ BATTLE GEAR 2 EGBROWSER

ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

インターネット利用 サン電子 OntreStation 非対応 いったいどの機種を買えばいいの?

まず、ISDN間線を導入しているか、あるいは導 : はなく、どのモデムも実売価格は1万円前後とな 入の予定がある人は、オムロン「MT128PS2 | を 育うのがベストだ。問題は、アナログ回線でイン ターネットに接続しなければならない人だろう。 アナログモデム4機種にはそれほど大きな性能差

PS2専用HDDの予約販売開始にあわせて、PS2対応USBマウスとUSBキーボードの9月発売を要されている(P.188参照)。これらはインターネットの利用とネットワークケームを進ぶには金額ともいえるが、残念ながら上記モデムに対応しているがどうか、現地点では額らかにされていた。

っている。たた、対応していないソフトがあるの で (上記の表を参照)、買いたいソフトが対応し ているかどうかを確認してから購入すればいいだ ろう。デザインの好みで決めても問題はない。

ネットランキング アイワ [PV-PS200] 非計算

TOPICS 4 So-netがPS2用の ポータルサイトをオープン!

業界大手のインターネットサービ スプロバイダSo-netを運営するソニ ーコミュニケーションネットワーク は、PS2ユーザーに向けたインタ ーネット接続サービスを7月から本 格的に展開していく。おもなサービ スの内容としては、PS2用ポータ ルサイトを設置し、コンテンツの名

字を図っていくことになる(詳しく は下のカコミを参照)。また、サービ スの提供にともなって、オムロンの PS2対応モデム「ME56PS2V! に、So-netへの入会や接続を容易 にする「インターネットおまかせ口 ム」(「NetFront」の改良版) を同 棚する。



TOPICS 5 最近よく耳にする ADSLっていったいなんだ? ットを楽しむことができる。また、

用した高速通信技術のこと。電話回 線において音声通話では使用されな い高周波数帯域を利用することで、 高速なデータ送信が可能になってい るのだ。通信速度は、アナログモテ ムで接続する場合に比べて約20倍以 上速くなるため、快適にインターネ

NTTのフレッツ・ADSLなどのサー ビスを利用すれば、月稲間定料金を 支払うことで、常時接続が可能なこ とも大きな魅力。ただし、現在はP Cのみにしか接続環境が用意されて いない。PS2でも、接続できるよ うになることを期待したい。



PSソフト無料プレゼント!! キミは

ゲームクリエーターの「極意」が詰まったPSソフトを無料プレゼント! その秘密の内容を、今回ちょっとだけご紹介します。 闘後にGETする「様敵」は、ぜひキミ自身の目で確かめてくれ!















ゲームクリエーターの 極意をGET/

中原 雄一/Yuichi Nakahara 全くの初心者として、バンタン電脳情報学院 に入学。現在は、コナミ(株)でゲームクリエー ターとして活躍中





極意GET方法(無料)

● 本味信じ込みハガキ 本は中族にあるハガキに必要事項をご記入のうえ、ポストに投稿してください。

下記フリーダイヤル

ダイヤルからでもお申込みいただけます。また、お問合わせもお気軽にこちらまでどうそ。 3 下記ホームページ (Limode J-PHONE MS TOK) 資料解求ボタンをクリックして、お申し込みフォームよの必要事項をご記入のうえ、透信してください。



)人【9】电影情報学院

∞0120-51-0505

URL http://www.lab.vantan.co.jp/ Fineds http://www.lab.vantan.co.jp/i/ GPHONE http://www.lab.vantan.co.jp/i/

3225522252



公式攻略ガイド

メインからサブまで! キャラを大公開

渡辺明夫氏による魅力的なヒロ ぎまな表情の彼女たちも、ページ インたちのイベントOGのみならず、 のいたるところにちりばめたので ラフスケッチも掲載。また、さま

たっぷり楽しんでほしい。







キャラ別ポイント攻略&チャート表を完修

このゲームを、攻略本なしに全選 板肢を間違いなく遅んでいくことは 至難の葉と言えるだろう。そこで、 キャラごとにどの選択肢を選べばト ゥルーエンドを迎えられるかの一覧 表を完備。ゲーム中の30マップを 図式化したチャートと、それに沿っ た形の選択肢一覧も掲載している。



攻略本独断の「なんでもランキング」ま

企画ページとして、「なんでもラ ンキング」を掲載。どんな内容かは 本書を見てのお 楽しみ。恒例の シールもあるぞ。







公式攻略ガイド 7月26日発売 定価:本体1,200円+税

兒売中 定值:本体1,200円+税

発売中 定值:本体950円+税

8月10日発売 定順:本体1,200円+税

ジェネレーション オブ カオス 8月10日発売 定価 本体1,300円+税

発売中 定価 本体1,600円+税

需型G's文庫 著/今田隆文 イラスト/コナミ・オフィシャル 7月25日発売 定価:本体560円+程

著/長坂れむ イラスト/丸種広告 7月25日発売 定価:本体580円+8

著/電視二郎 イラスト/石川史(KCE東京 発売中 定価:本体580円+税

DPS Vol.182

アニメに限らず、洋画・邦画も最近はDVDソフ

トになるのがかなり早いです。劇場の大画面もい いけど部屋でのんびり見るのもいいものですよ。

銀河鉄道999アントロメダ終着駅(81年公開)

銀河鉄道999 (79年公開)

他の身体を求めて、疑の美女メーテルととも



した不朽の名作「銀河鉄道999」 の劇場版4作品が、限定生産の 遊びがいっぱいで、各メニュー

日本のSFアニメ史に名を残 の2タイプが用意されて、ひと DVD-BOXとしてリリース 連動解説付きだ。これはマルチ 決定。本編以外のコンテンツも「アングル機能を使用して本編と にはオリジナルのCGムービー を収録、チャプターメニューは、解説書に加え、復刻版のパンフ

味流ったサーチが楽しめる。ま

た、特典ディスクには絵コンテ リンクしているため、再生中で も自由に切り替え可能。さらに 「路線図」と「ミュージック」。も封入されるぞ。

銀河鉄道999ガラスのクレア('80年公開)

タルガラスの身体を持つウェイトリス。ク



び999に乗り込んだは他の政府な運動 く。エピソードとしては、前作「総数 排剤料道999Tターナルファンタジー ('98年公園) 他は分子として地下早に証明されていたところを バーテルに助け出され、同び記事の始記に難いた終 の連命は……。「さよなら何可以到しから17年の

DVD-BOX the MOVIE DD 4:3 16:9LB



「ガッチャマン」「破寒拳ポリマー」などタ ツノコヒーローアニメの最新作として作ら れながら、世界の平和を守るわけではなく、 妹を捜し、真実を追求するためだけに戦う 新世代ヒーロー、それが「ソウルテイカー」。 独特の世界観と戦慄のサスペンス、激しく 熱いアクションに等少女たち♥ WOWO Wで好評放映中の人気作がいよいよ登場。 なお、初回限定生産のみBOX付き。

零ちゃん人気上昇中!! RL[http://www.soultaker.net/komugiclub/



▲▶17年前に月のコロニーで記さた 胃変が、京介とまだ見ぬ株・琉奈 の研究を教育なモノに変える



The Soul Taker DD 16:9LB



■日本コロムビア

#\$100# ■XT-1194~1197 ■¥18,800 **■**#\$40049 DD 493

「影者武芸帳」や「カムイ伝」と並び称される。 田匠・ 日十三平 の代表作「サスケ」のTVアニメ会29版がBOX仕様で登場、強 く生きる少年忍者サスケの成長を通して、命の尊さを描いた名作 中の名作。今回発売されるBOX1には、第1話から16話までき 段録。さらに告者の最後には、映像特典として形象の解説・関鍵 を記録した「サスケ形検験法」が入っているぞ!





人気のホラータイトル「エコエコアザラク」を手がけた監督・鈴

本治介と、脚本・小林弘利の名コンビが贈る密室心霊ホワーがこ

の「録音雲」。かつて、一世を風磨したブルース数手が除てたス

タジオでデビュー性の録音をした新人のアイドル、録音されたテ

ブを聞くと、誰も気が付かなかった奇様な音が録音されていた

·····。古いレコーティングスタジオに潜む自縁間の王体は97

サラリーマン金太郎 ①

■キングレコード ■KIBF-80 ■¥4,700 ■71公

DD 4:3

■バンダイビジュアル

■BCBA-0883

■¥4,800

■約100分

DD 4:3

7/21 一切草 特別版 インタラクティブエディション ■バイオニアLDC ■KABD-132



DD 16:9LB

PSソフトとして発売された「蘇生編」で もおなじみの「弟切草」。2001年春に公開さ れ、事業選主等でも配置を終んだ創場作品が 早くも登場。劇場公開時の映像とは別の角度 から車挙兆をとらえた、マルチアングル&イ ンタラクティブ仕様のDVDらしい1本だ



ス版(特別プレミアム版)



陥った殺人和の意識に福祉した女性心理学者

の活躍を描く、ジェニファー・ロベス主演の

サイコホラー。初四のみ特典ティスクを同様

ンや管理なメイキングを収録している。

した特殊仕様で、細計6分にもおよぶ未公開 115

■バイオニアLDC ■PIBF-1369 ■¥4,700 ■109+ a分

DD 16:9LB

ドラマ、映画とさまざまなメディアで展開 してきた、本宮ひろ池原作の人気コミックが ついにアニメになって登場! 最主鉄の領を はっていた主人公・矢島全太郎のサラリーマ ンとしての型破りな生き方を描いた人気作だ 毎月1巻すつ、全5巻の発売予定。

ふしぎ遊戯 (一)



■バンダイビジュアル ■RCRA-0888 ■¥3,800 ■約145分

DD 4:3 生、ところがある日、関連館で偶然手にした 本「四天地震」の中に吸い込まれてしまう。



のアクション戸画に聞きれた 0のカットがついに眺かされる!





フルース・リーが創設した機関技 ¥4,500. ノルース・リーが続けしたMBRIQ 「ークンドー」の基本や技術、理念 18W-1085 などをリー自らが解説 代表作のハイライトと、賃金をフ ライベート映像でつづる、生脳の間 年記念に制作されたドキュメント。 「死亡退職」の未公開映像を収録。初 B/10 世帯(OTS) 国際定生産品で、ミニチュア テャクと中村組入の解説書を封入。

ELOS PE		日本を舞台に撮影され、十00 資量な映像やフルース・リー(なども収めたメモリアルフィル
2007/A	700/ 9F-1372 g	ブルース・リーをはじめ、ジー・チェンら、アクション値が 場面を集めた格間映画の集大E

ロVロランキング

6/10

avolution あゆのBrandNewシングルクリップ。 规制人

チャーリーズ エンジェル・コレクターズ・エディション オワット・ライス・ビニース 特別権 スペース カウボーイ 特別板 SUCVERY BUILDINGS PHETE ASSA HISTORPHISM SOMETICAL DESIGNATION

語さの毛意見 多くのファンが待ち旅がれた窓崎ア ニメの人気作。「当たりロット」には、 最新作の劇場鑑賞等が対人されている 727 KRF R=6 109740009

¥1,500 ₩4,700 ソニー・ビクチャーズ エンサティンメント ¥3,800 ¥3,800 800E7430X 0-6E29942X21-N3 960 W2.500 TIT KEE SHA IDSPEDION ¥4,700 ¥4,000 W3 800

デャーリーズ・エンジェルー コレクターズ・エディション

70年代に放映された人気シリース のリメイク瓶。美しくも勇ましい女性

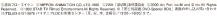
ェントたちの洒躍に注目 チャーリーズ・エンジェル・コレクターズ・エディション インビジブルーコレクタース・エディション ハムナブトラ 矢われた砂架の形

レッド ブラネット 特別板 X-MEN SEEDS

着 80セカンス 天才的な自動車の種たちの活躍を描 く迫力のアクション大作が、前回に引 き続きランクイン ソニー・ビクチャーズ エンタテインメント

ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント ワーナー・ホーム ビデオ ソニー・ビクチャーズ エンタテインメント ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント ワーナー・ホーム ビデオ 20前にフォックス ホームエンタティンメント ブエナ ピスタ オーム エンタティンメント

RESIDENCE : TRUTAYA





ター "マイクロビー" を搭載した超小型 のラジコンカーだ。全長60mmという手

トチャーG」は、極小モー

のひらサイズながら、従来のラジコンに 迫るドライビング性能を実現している。 また小型ボディを生かし、机の上などち ょっとしたスペースで遊べる手軽さも味 力的だぞ。さらに、 "ラジコン--高僧" という先入観を持つ人が多いなか、「ビ ットチャーG」は¥2,980という低価格 で発売される。まさに大人から子どもま で楽しめる、この夏注目アイテムだ!

生み出した究極のR/CII や

「ビットチャーG」は、「マイクロビー」というわす か15mmの起小型のモーターを搭載。これは携帯電話に 使われているものと同じものだ。この小さなモーター

が超小型マ 全長15mmの小型モーター!



▲送信機のわきのカバ 一を開け、マシンをセ フトすれば充電開始。 送信機のランブが消え れは充電完了となる。 ▶ 充砲開始からわずか はマシンを送信機にセットして行う。45秒の充電で約 2分間走らせることが可能。パッと出して、即充電 ぐに走り出せるのが「ビットチャーG」の特徴だ。



ットチャーGIシリーズ。右の 4車種を皮切りに、新車種かド ンドン発売されていく。今後は 9月14日に「セリカ」と「RX-7FD』が登場予定だ。





パーツ&コースも続々発売 本体に続き専用コースが7 **326日に発売1 改造パーツ** も確次リリースされるぞ 70E-22/¥30#

「ビットチャーG」セット内容 2シャーシ Bマイクロビー

4リアホイール 8ヒートシンク

「ビットチャーGIと同じく ロビー"を搭載したのが、この「ビ ットレーサー」。改造パーツで自由に カスタマイズしたマシンでコースを走 り、そのスピードを競うのだ。こちら はコントロールこそできないが、カス タマイズの事深さから、現在人気魚上 昇中。「ビット

チャーG』同 様、チェック しておきたい

約30秒の光電で、「ビットチャーG」よりも長い3分間の走行が可能 製料製の単独により高速地行が可能が! 全間は再用チャージャーで行

別売りの専用コースセットは、最大傾斜の度のバンクコーナーを導入。ハ イスピードな走りで、本格的なレースを楽しむことができる。

マイズや水ディの経動化など、発想しだいでマシンはドンドン遠くなる!

アイテムだぞ ノーサーの大会が全国11カ所で開催!!

にも開催されることが決定し		開催場所	開銀白	イベント開始時期	连州	お聞い合せ先
関係店舗とともに、大会の公	札幌	おもちゃのヤスダ	7月29日	11:00/14:00	旭川市本町3丁目	0166-51-1519
	関東①	東武百貨店池袋店	7月20日	11:00/13:00/15:00	東京都豊島区西池袋1-1-25	03-5951-8904
だルールもあわせて掲載する	関東②	ジャスコ餅収店	7月22日	11:00/14:00	千葉市総区有吉町800番地6	043-226-9211 (ft
Dでチェックしておこう。	関東③	高島展新宿店	7月29日	11:00/13:00/15:00	東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2	03-5361-1596
0 - 1 - 4	関東④	吉祥寺ユザワヤ	7月29日	11:00/14:00	東京郵武級野市吉祥寺南町2-1-25	0422-79-4141
	名古屋①	キャプテン尾西店	7月22日	11:00/15:00	愛知県尾西市三条質40-1	0588-61-7515
A 200	名古屋②	松板屋名古屋店	8月12日	11:00/14:00	愛知県名古屋市中区栄3-16-1	052-264-2711
and the same of th	大概①	ジェイアール京都伊勢丹	7月22日	11:00/15:00	京都市下京区岛克通塩小路下ル東塩小路	075-342-5703
1	大阪②	近鉄百貨店同倍野店	8月5日	11:00/14:00	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-1-43	06-6624-1111 (代
	大阪①	阪急百貨店本店	8月12日	11:00/14:00	大阪市北区角田町8-7	06-6367-2432
	九州	ビーコック久留米店	8月12日	13:00/15:00	福岡県久留米市大手町1-6	0942-38-3777

TOMY公民の大会で福屋されている「3ミニッツレース」のルールを終 介! 大会への出場を目指し、今のうちにルールを覚えておこう!

3分間でスピードと ピットワークを競え!

スタート前は、マシンを充電して ない状態で、ビットレーンに置く。 レースがスタートしたら、10秒以内 で最初の充電を行う。このとき10秒 以上の充電は禁止。この1回目以降 は、終了まで、いつ、何回、何珍先 電してもOK。3分経過後、次にゴ 一ルしたときの原回数が多く、トー タルタイムが虹い者が勝ちとなる。



雷耀王! 「雷耀Play Station」 電撃GBアドバンス」 電撃ホビーマガジン 合同企画 『ピットチャーGI

슬라<mark>40</mark>호 大プレゼントロ

7個の計/は海はす[お小型ラジコンカー「ビ ットチャーGJ。この注 目のニューアイテムを、 意態名はの研究の名に下

希望者は、官製八ガキに 必要事項を明記して、右 のおて生までドシドシ店 夢しよう! ちなみに、 欲しい車種は左ベージを



官製八ガキに以下の内容を記入し のあて先までご応募ください。

住所②氏名③性别②生年月日⑤鄭柳 アンケートの何答:(1) 「ビット チャーG」をどのように楽しむか。

T 101-8305 千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 株式会社メディア5 ークス「ビットチャーG」プレゼント領

2001年8月24日(金)消印

6月4日~6月24日のソフト売り上げデータ 電撃ランキングステーショ

「グランツーリスモ3」が1位に返り咲き! このゲーム ☑ □ □ □ □ か同梱された、PS2本体の売り上げも好調だぞ。



4万9918本

43万96132

L1を押しながら

キャラを選ぶと、

日キャラ対戦がで

きるのだ。

イベートの日々も、次副作への情報

変わっていくわけですし、まだまだ;

れからも飽くなき疾走は続きます。発

売から2カ月が経過したうえでの返り

長い長い物作期間を終え、ようやく

スタッフにもゆとりが出てきたようで

す。最近は主要スタッフも休みをとっ

たりしていますが、海外にレース観劇

に行ったりと、結局みな、クルマから

難れられない状態です。こうしたプラ



П	ファイナルファンタジー区 ●スクウェア ●00年7月7日 ●RPG	33. FOI
2	● ファイナルファンタジーVII ●スクウェア ●の#1月31日 ●RPG	308 POI
3	テイルズ オブ エターニア	218 POI
4	me6 グランツーリスモ3 A-spec osce o4月28日 onco	151
5	両の ファイナルファンタジーW ●スクウェア ●S472月11日 ●RPG	142 POI
6	ドラゴンクエストWI エデンの数士たち ・エニックス ・00年8月28日 ・68PG	138 POI
7	men スーパーロボット大戦α	129
8	かか。 ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 ●エンターブレイン ●5月24日 ●S・RPS	121
9		112
10	ガンパレード・マーチ SCE *COT 9月39日 *AVG	90 POI
ÎÌ	如想水滸伝Ⅱ ●コナミ ●19年12月17日 ●8PG	86 POI
12	用金は 見武者 ●カプコン ●1月25日 ●ACT	77 POI
13	スーパーロボット大戦α外伝	73 POI
14	東京魔人學園剣風帖 •アスミック・エース エンタテインメント ●88年6月18日 ●AVG	69 POI
ΪĒ		56

●カプコン ●3月22月 ●A · AVG

DPS読者が選ぶ名作ソフ



20万2264台 場計推定売り上げ台数 535万4088台

97万409台 発売日 (発売場所本数 気計販売本数 発売過比率 発売時の本体普及台数

ファイナルファンタジーVI 97年1月31日 222万1231本 312万2110本 ファイナルファンタジー10 98年2月11日 254万1172本 352万2226本

ファイナルファンタジー以 00年7月7日 194万7448本 280万9167本

FC ファイナルファンタジー[88年12月17日 FC ファイナルファンタジーII 90年4月27日 SFC ファイナルファンタジーN 91年7月19日 SFC ファイナルファンタジーV 92年12月6日

FC ファイナルファンタジー1 87年12月18日 約52万本 メディアワークス調べ 約76万本 メディアワークス関ベ 約140万本 CESAゲーム白書より 約144万本 CESAゲーム白書より 約245万本 CESAゲーム白書よ 約255万本 CESAゲーム白書が

72.196

69,396

复数海海水沟

1万3500台

約1463万9000台

約1684万7000台

原品上がりに冷水を凝

びると認実が鋭くなる

と気づく、食率もおい

6 [FF] W

QUITE TELL

TRACTURA CD

ドライブが濡れました。

ップで放安パーツを購

入。特別なく新いてく

れるものの チュイン

ギュインとものすごい

値がして困ってます。

苦し着さのため、福祉

部に来るまでに、何年

ちドトールに発館。ひ

とときの安らぎを出し

んできす。でも、飲め

CORUMNAL BEING

く. どんか楽しみにも

往年のスーパーカーが

家名で経験されている

GT! #Y-A#\U0

かなみ。「海突スー

ういうTV等様が大量

にあった) タアのレー

スを実際に遊べたらい

東肝ROSE、本誌を支え続ける編集長、豊富なキャリ

アとあみれる学でゲームを評価。[トルネコ2] は

BREATH INVADE [KSOIN]

●フィーリングを提なフィベース値

粉をなンプト (ほくのなつやする) (パワフロバ

ソフトに対する先入版を持たす、新鮮な驚きを単核

する。 ちょっとのことでハテに聞くゲームジャンキ 機等間おおいつも不払いで止められている。

ケームのしてきで何年も連絡を高した元・大学生。

せそう。レビュアーのなかでは一番甲均点のはい

好きなソフト [スーパーロボット大和な] [ドラムマニア

いまだに会社イチの事力とゲームのウデも確かだす。

000 0000 000000

ナ派に分かれての闘争が勃発する ほど人気(!?)の「FFX」。ゲームはもちろんすごいけど、 んな女の子が実在したら…ってマジ老えちゃうほどリアルです



発表なりつト: [SLENT HILL] [BRAVE SAGA] ●「ゲームは綿鯉!」が哲学 放ムズACT各STG完全和新に接 むストイックで食が物、切験所が マー、外すがて用いの方面も上がる。



申小島シンバのうんちくライター ムは快速にプレイできることが 今と信じる。ゲームについて分析す るのが好き、小舟監督の大ファン。



- 年中ランニングー枚で高ごす体力 系ライター。iモードと「ダビスタ」 たらこおにざりを何よりも愛する。 好きなソフト「タビスタ粉」「7(セブン)」

レビューの掟 点数は5点きざみの100点満点 とくにオススメのタイトルは

点数が衝字になっています。

というのが元ネタ(等) ●誇り高きペテランの日 ゲームを観光的にやり込み、つい異常としがもな相 かい包分まで検証し、膨い他れて評価。この人の目 はすごいず、細胞部イチのスポーツマニア。 好きなソフト 「RRWITT」「みんはのGOLF2

PS2で初めて発売される「FF」というこ とで、卸物と不安が入り返じった、機能な心 境でプレイしましたが、とても安心しました 今作はとにかくお話が楽しいですね。そして そのお話を、グラフィックや倉声による会話。 パトルなど、すべての要素がきちんと紹り上 げていて、非常にまとまっている感じがしま した。もちろんお話じがにも楽しめる要素が 多く、個人的には、スフィア物を使ってキャ ラをチクチク成長させていくシステムが別に 入りました。ゲーム後年にも いろいろな、やり込み要素が 用意されているので、本当に

物所を楽しみながら、じっく り遊び尽くせそうです。 **fいぶん変わったなあと言うのが、正直な拡** 想です。それもよいほうに、嫉妬が入れ替え バトルになったり、召喚戦が破判に覚鮮でき たり、プレイヤーが自分の好き勝手にキャラ を成長させていけるなど、新システムを挙げ ればキリがないほどです。さらに、常にミニ マップが表示されていて誰に迷わないし、音 **職して評価値を核がなくてもどんどんばを施** められるから、ほとんどストレスを感じない で遊べます。今までの「FF」シリーズには

ない世界観や、思わざうなっ てしまうほどのムービー 約 1問申い主1のカドカド 見所も盛りだくさん。万一興 Skill over & A. ville

シナリオの内容、キャラの触力、戦闘のおも しろさ、そしてボリューム感、すべてにおい てシリース最高のデキです。 助所に入る声の 満出も、文字としぐさだけでは伝え切れなか った「感情」まで伝えています。また、婉問 前の読み込みはとても違いし、召喚戦の演出 も短縮できたりと、統罰をテンポよく楽しむ ことができます。新要素が多数適加されたシ ステムも、チュートリアルのおかげでとっつ 食やすいし、セーブの連合各種の多さもの ただ唯一残念な点が、武器の

並べ替えを自動にできないこ と、でも、それを挙し引いた てもすべてのゲームファ ンにオススメできる作品です。 サコ級でも相性を考えて戦う必要があるし

戦闘に参加しないと軽缺値ももらえないため こまめにキャラを入れ替えることになる。こ れが他外と面倒だった。ただ、成長システム はすぐになじめたし、バランスも良好だ。も っとも、中盤の水ス臓を含む速酸(この門的 35分セーブ不可〉などではそれなりの準備が 必要となるのだが、武具を自動的に整理でき ない(アイテムは可称)、キー設定が固定、バ スル性の取り強制イベントが複数回ある(ご のパートだけは提供的もイマ イチ)などの点も残念。50時 関もあればクリア可能だが、

やり込める要素が多いので長

く楽しめる点は□



専用のボードコントローラは、 作できるようになるまでに、 憧れが必要 (在街のスティックを傾けたときに、選 ってL3やH3ボタンを押してしまいや ずい)で、最初はなかなかキャラを思い どおりに動かせない。だが、チュートリ アルが衣楽しているので、キチンと練習 すればすぐに悟れるハズ。 また、トリックの成直の 判定基準がわかりにくく 失敗しても納得できない

スケボーのさまざまな技 謎の生物ガウーを倒すACT。トリック を決めて、日GMを完成していく「ライ ブモード」など豊富なモードは魅力ッス とくに「スキルアップモード」のチュー トリアルは、銀町なのでありがたかった ッス。ただ、真田コントローラの緑色に はコツがいるので思いと、 おりにトリックが出せな いことがあるのと、ちょ っと爽快感に欠けるとこ



こともあった



グラフィックはキレイだし、レース中の 学動や当たり判定もていねいに作り込ま れている。体当たりして、相手を吹き発 はすのが胸快で、ACTを遊んでいるよ うな感覚でプレイできる。ただ、RCG としての楽しみは、車線の選択と、カー ブをコースアウトしないように曲がるく らいしかない。そのため、 **走りを極める要素(タイ** ムアタックに挑戦するな ど) がほとんどなく、館 きやすい幻像も

レールの上しか走れないレースという。 耳にしただけでは窮困そうなイメージを 見事にくつがえした春秋塔にまず柏手。 ポイントで相手の膀胱に割り込んでライ バルを弾き頭はす楽しさ(悔しさ)、車 輪に火花を散らしつつ、ハイサイドを起 こした電車がカーブを存在するナンセン スなビジュアルも痛快! 理不尽な負かされかたに 不満を感じることも多々

あれど、よく子作ったと 売直に質賛します



ボサル2001

前作にあった、複雑な操作、探索する要 素、広いフィールトを駆けまわる要素な ひかま目になっている。そのぶん 登場な場合で遊びやすく、サルの群れを ガンガン攻撃しまくれる。とても楽しく 爽快なACTに生まれ変わっている。A CTマニアでも楽しめるが、初心者にも ぜひ遊んでほしい1本。 とり高度なクリアを追求 する要素(特定の時間内

にクリアする、など)が

満載で、長く楽しめる ビボテルのパンツを取るのが目的とい 異色な設定のACT、操作性は抜群だし ビボテルのリアクションも愉快でおも Aいッス、ステージクリアなで、 各ステ 一ジの長さも適切なので、サクサクとプ レイもできるッス、だけど、後半はパン ツ吹りに始きて少し、マンネリ智味、また クリアだけを目指すと会 体的にポリューム不足ッ ス。でもパーフェクト組

120 声質によるのかもしれないけど、けっこ う大声を出さないと「低いよ!」なんて

言われちゃうんで、夜中にプレイするの はムリーばいですね。このところ物能に はとんとうといので、収録されているタ イトルについては、なんとも言えません それにつけても、途中まで (1番まで?) しか敬えないのは、けっ! こうストレス、本物のカ ラオケでとことん歌いた /気分になるという、思 わぬ効果があります

後数などを扱ったほかのリズムゲーム。 造って実際に「歌う」んですが、一生懸 余に国際に合わせながら取うのは、カラ オケとも違った違和感があります。採点 がかたりシピアなため、ノリきれないし スピードや音程が変化するモードは、や ってると音楽になっちゃいそうで、 と思いです。大勢でや るのなら、気分も続り上 がるから、バーティなん かの検索用としてならア



審査の世間などの知識生活と 料の人たちの対話を楽しむという。この シリース独特の楽しさは創在。 3D化き れたアとア 発送を活の際に成が後し、 グラフィックもほのぼのとした特別額 マッチしているのは好印象。ただ、3D 代により、視点が若干見にくく、特に行 動(作物に水をやったり、 家畜をブラッシングする など) のとき、その対象 にキャラを合わせるのが

面倒で困った。

がかからない」というのが、逆にマイナ ス点になってしまっている印象。個人約 には以前の段極期に作物を除り込むシス テムが好きでした。3Dマップも晒場感 あふれる雰囲気はいいけど、場所によっ て視点変更が不自由も時形を覚えるまで は稼働がスムーズ(じゃか かったHouse 網本のA 一ム性が変わっていない だけに、快適と感じられ ない変更点が目立つ。



めるまでのタイムラグや大当たり中の通 出などは実機そっくり。自動的に右打ち する (大当たり中) 設定も可能だし、釘 ***いじったりリーチアクションを再現す** ることもできる。ただ、ストーリーモー ド的なやり込みがいのあるモードはない 機種も少なめなので 和の成が残る。古い物種 だがまだ現役のホールも

あるため、攻略に役立て ることは可能だろうが プレイ中の1面面でリーチ数など、 なデータが確請できるところがイイッス。 クギ回数の方法は、簡易程度以外にも、 角度や硬さを国際できるので、凝ったブ レイができますね。機種選択をするとき に「ミルキーバー」では、4種類のセル (他の絵柄) を選択できてマニアには

たまらないこだわりッス。 ただし、収録機種自体は 古く、目新しいモードが ないので飽きやすいのが 残念リス

ハアプレイすると格別は クマスターズEX super

しいッスけどね

ルアーを指収してキャストしたあとは、

アクションをつけながら角がかかるのを 待つだけと、すごくシンブルでわかりや すい釣りケーム、ファイト時でも、基本 的には糸が切れないようにリールを巻く だけでOKでした。バスがガンガン釣れ ちゃうのがイヤだって人のために ルモードがついているの も好感を持てたところ。 ただ、視点のせいで、た 北にルアーが見えなくな

るのはちょっと残念 水中カメラでバスを探しながら、釣りか できるのは、カンニングしているようで うしろのたいけど、楽しいシス。特に目 の前で大きなバスを見られると「何セン チ、何キロ級?」と鏡像できて、イイコ スね。でもルアーを操作しながらの視点 変更は、鈴田がせまくて見にくいッス 水中カメラモードで操作 しているとボートが水器 にすっかかりやすいので 水上と水中を同時に見ら

れるとよかったッスね



ルを攻撃しながらの、抜きつ抜かれつの レース展開は楽しい。アイテムがなくて もキャラ自身がサイドのライバルを攻撃 できる点もいい。 ただ、バックミラーな どで後方を確認できない(後方を見る視 点はあるが、走り続けるのは無理)のは 不報切。様から魚が深し てきたライバルの、サイ ドからの攻撃に対処でき ず、理不尽な思いをする ことがしばしばあった

スピード咳があって、アイテムでライ/

加速がすごいコースなどがあり、 のスピード店を味わえるッス。敵を抜い たときにしゃべる声など、キャラはかわ いくてイイッス。でも、前の攻撃が進し ボティの耐久性能が決ニっている ので途中欠場のリタイアにかりやすい。 ス、特に無利限にできるサイドアタック が指すぎてレースに指申 できなくなることも。 ス トーリー性がたい「クエ スト モードももうひと

工夫してはしかったッス



いくシステムはよくあるもの... fi. 複数の女の子と仲良くなりすぎると PB (プレイボーイ) 係が上昇して、逆 に女の子に織われるという点はおもしろ お生(物)な印像が強かったが、脳関 ただ、飛行的内での移動 など、画面を切り替える たびに、読み込みを行う などケーム進行のテンオ が悪い点は後念

ゲームの世界に入り込めず。システムは 移動中のAVGパートと戦闘のSLGパー トが交互に繰り返されるタイプなんだけ と、四バートに相互性があればよかった のに (SLG / s- トの行動が、AVG / s-トの恋愛値などに影響するとか)。 そのこと、どちらか一方 ほうが、作り込めるし もっとおもしろくなった ような別がします

セリフ回しに引っかかるところが多く



1億円の賃金とその利子を返すためには マップをゆっくり回ってお金をためる必 要があり、そのため多少テンポは悪く部 じる。システム的には、アルバイトをし ているかなどで、ルーレットの国転速度 が変わるのは一風変わっていて楽しい また、利子が近せないと別の情金を背負 わされる、約束手形に関 速したイベントがあるか 借金をめぐる独特の

雰囲気に興味がある人は とくに楽しめるはず。 「ナニワ金融池」のキャラになって 他の併金を返していくTBL。返しても返 しても、信金が減らない生活が砂にリア ルで怖いッス。お含を稼ぐためにルーレ ット (目押し可能) で小さな数を狙って いくことや、精神状態によってルーレッ トの回転スピードが変わるのけいいアイ デアッスた。ただ強リブ レイ時間がわかりにくか

1180 × 25

ったり、キャラグラフィ クの使い回しが多いの



7月5日発売のソフト カバジスタ〜featuring Gawco〜 7月12日発売のソフト

カラフル ロジック3 ウッティウッドペッカーのゴー! ゴー! レーシング 必較パチンコステーションV 2~天才パカボン~ ルナ・ウイング 一時を加えた聖殿一 スーパープライスシリーズ「開湾」

パープライスシリーズ「麻雀」 7月19日発売のソフト 8格的/ザンコ常務方数シリーズミルキーバー&キラーウィーン会立任存版 ナニワ会議第一書木田二の世間を移り FINAL FANTASY X(ファイナルファンタジーX)

い。例キュンの作品 グラフィックがきたい。

登者する女の子がかた

- 見ていて楽しい キャラクターが利力の 共成できる内がある。
- CORP. A REMORE SILVEDNAS. 総数の気にい
- レスが高くおトク。 ストーリーがない
- BERNY. とにかく楽しくてハマリ ス何きはれるほど、 音楽や効果会がしてい 用作があって、ファンに はたまらない作品。

本格的バチンコ実施攻略シリー

●出現確率が約70万分の1のリーチを 値間できる。日均収主の分析が可能。

釘の網整で角度は砂に硬き放定ができる。

(1) (以外の性が含いなどを含ませる。 ないのに、この例のとは可能解がある。

収録機種が官の権利物の2種類しか

144-K-J. F4

ラークィーン」を収録

LTUB

■アンパランス■¥5.800

■MC2(130KB)



(603)12#IIP.121 ステージ内にいる謎の生物「カウー」

を、トリックを出して倒していく一風変 わったスケボーゲーム。アナログスティ っクに、付属のスケホー型コントロー ラを装飾して操作するのが特徴。 プレイ E-FB. X1

20 [Z NU-FE-FI DO か. 2 P3付信の EL AVISTRE

チュートリアルは、基本的な操作が ら上級テクニックまでていねいに数 えてくれる。スピン系のトリックは、自 動的に前を向いて前地するので観り、簡 し草葉が多く、やり込みがいがある。 スケボーゲームにしては、全体的に

□スケホーケームにしてい、このファンスピー下底、険快感に欠ける。アナ うえ、真用コントローラでの紹介は慣れ るのには問かかかる。 総回転送のトリッ つがないのは、上級者にはもの足りない



(MARRIED UP.12~) 大人気RPG「FF」シリーズ最新作 フル3 Dによるカメラワークや、シリー ス和となる資本の採用により採出的がバ ワーアップ。キャラのレヘルの代わりに 新たに登場した成長システム「スフィア

鉱しなど、創製 素も多数採用。 また「X」の映 像純菓などを収 貸したDVDも 四個されている。

総合的なクオリティはトップレベルストーリーはテーマがわかりやすい 今回から採用された音声が、ゲームの意 国気をより一層繰り上げてくれる。 新シ ステムについては、手術を辿って解説が 入るので繋切、細胞線の終み込みが違く ストレスを感じない。連早い間に行動す るパトルシステムは解除性が定い、セー ブが99カ研じできるのもウレシイ

ウッディウッドベッカーの ゴー!ゴー!レーシング

NEWVICHTERCO. MS C.

武器を自動で並べ耐えできないため 武器改造が少しやりづらい

ウッドペッカーと仲

聞かちが、社籍なバト

必能パチンコステーションパ

/12 現在、ホールで大人 気の「CR天才バカボ ントシリーズを収録。

■サンソフト ■¥5,800 □ 現役稼働中の最終機種なので実施攻 略に使える。「CRバカボンドに設備

するキャラクターとバチンコ対戦できる。 セーブができず、プレミア予告リー ● デだけを確認できるモードがない。

アンタジー世界を

舞台にした、澎槃AVG も楽しめるS・RPG。 ■印施性 ■V6800 ■MC(1プロック) (MEST 124 (4P. 184)

S・RPGパートは敵島度が低い、無効 に経験値が得けるので、SLGが苦手 な人でもストーリーを楽しめる。 ○ どちらのパートを内容が希達で、至 ごたまが終けられない

136個の麻瓷器の中

から、同じ降を総では 打ち終していくゲーム ■MC(1プロック)、2人プレイ可

● 物部が開き「無し」に設定できる。リ アルタイムに遊べる2 P対戦が可能。 カーソルで時の選択をしたときの当 のカーソルで類の過ぎをしたことである。 たり制定が小さく、スピードアップ するとうまく選択できない

カラフル ロジック3

数字を頼りにマス目 を埋めて、絵を完成さ

■W0(1プロック) 低価格にもかかわらず、動物や乗り 物などお題がジャンルごとに分けら れ、ホリューム語がある。 マス目が増えると、ロジックがスク

□ マス目が切えると、ロノノー
□ ロールしてしまい見づらい。

■ 3+5 ■¥580 ■MC(1プロック) カーブが曲がりやすくスピンしに いので、初心者でも簡単に操作可能。 COMの妨害や攻撃が非常に激しい ダメージを受けすぎるとリタイアと なり、再スタートしなければならない。

7/12

お手続に4人打ちが 楽しめる、低価格でシ ンプルな麻雀ゲーム



く変更できる。 □ 1888年に捨て終か表示されないので

あらかじめ麻酔の知識が必要。



4種間のルールで遊 < 最大3人的EUT きるビリヤードゲーム

BOATING III

●「ボケットキャロム」や「スリーク マション など、あまりメラャーで はないルールでもプレイできる。 提点が千玉中心と真上だけしかない ので、的触が強いと扱いにくい、







MP3デジカメ「FinePix50i」 極安モバイルPC「Afina note」 『波時計「ウェーブセプター」

絶賛発売中 定価590円(税込)

© 2001 Bothero © 2001 SQUARE CHARACTER DESIGN/ TETSUYA NOMURA





)物は「直接誘者:係 RL03-5280-7588 または、メディアワークスのホーム









群しく説明しますと 7月19月最高,推到DPS-D45 DEXT の大政略を付款P SINCD-ROM ME: ワンピースマンション 東京原人中部外後報 -MEN MUTANT ACADEMY: ER-MAN:サラリーマンチャン: ウサラリーマン 原意質技術語 RESOURCE DAY TO THE STANDARD PS 2 特殊報報: Devil May Cry * サンヤ かいリスト Ps 2 特殊報報: Devil May Cry * サンヤ かいリスト 最新者: (シッオ) : エヴァージレイス2

7月27日発売・本誌DPSVol.184 さらに「FFX」の紅松晴を付替メモガ 第2条付金: FLT. UR 8月10日発売・本はDPSVol.18 8月24日発売・増刊D46 water 8月31日発売・本誌DPSVol.187 なんで感じで後すぎて ウットリしたいと言って 仕事したくないとダダ こねてるんですよ REPRESENTATION OF THE PROPERTY
までいばられて









雷撃の夏が! 来ましたよ! まさにバリバリいっちゃうぜぇ~

7月19日発売:増刊DPS・D45

『FFX』の超攻略なメモカシール第2弾!

8月10日発売:本誌DPS Vol.185

8月24日発売:増刊DPS・D46(va)188) 付録PS2用DVD・ROM・詳細は次号本誌で!

8月31日発売:本誌DPS Vol.187

転物語: ■PS2特選映像: DevilMay Cry: ייספער באלוות לעל featuring Gawco~: D.N.A. · Dark Native Apostle · : 開封亞: エヴァーグレイス2

ということで。今年の夏は電撃PSが バンバン発売されちゃいます。なのでバ ンバンゲームで楽しんじゃってください。 バンバンバラバラバリいいしつってなくち い。 クラクラしちゃうくらい、 楽しんじ やってください…ってちょっと暑さでク ラクラ来てますか? そうですか。

全ってそれだけ代よ!

NEXT ISSUE

プレイステーション

Vol.184 7.27(金)発売!



振ります!



次号182号は、「FFX」の徹底攻略 がついにスタート! 編集部みんなで 頑張ります!! 「みんGOL3」「グロ **ーランサーⅡ** [ミッシングブルー] な ど人気ソフトの攻略も完璧!「サモン ナイト2 『デビル メイ クライ の最 新情報も!! MCシールも付きます!

暴れん坊ブリンセス/シャドウ ハーツ/ザ・フ ィアー/ゼノサーガ/ジェネレーション・オブ・ カオス/実況パワフルプロ野球8/牧場物類3/ サイレントヒル2/リリーのアトリエ〜ザールブ ルグの錬金術士3~/エヴァーグレイス2 など

まんが●労働さとみ CD-ROM付き機利号 雷旋PlayStationD は毎月第3金曜日発売

D45 Vol.183 7.19(木)発売!

X」の概要対略をお 届けします! もち るん「東京電人同間 外送帖 ワンビース マンション」の体験 概などCDロムも充 書! 大統領のトレ カイが移ち付いて関も なく発売です!!

次号045は、「FF

タカラ

おたよりのあて外

〒101-8305 (株)メディアワークス

[ホームページアドレス] URL:http://www.dengekionline.com/ ムの内容やクラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了深ください

ンバーのお問い合わせは、お近くの書店 図書(株) 直接院者係(03-5280-7588 平日 午前 9 時~午後 5 時)にお電話ください。 バックナンバーの在庫は、発売後約3カ月間です。品切れの際はご容赦願います。 第PlayStation Vol.182



2001年7月27日 発行 第7巻 第19号 通巻178号 SHES 概集人 - UDBESS J.

発行所 ----- メディアワークス T101-8305 東京都千代田区神田郡河台1-8 編集 03-5281-5222 広告 09-5281-5205 一角川南京

~ ₹102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 質果 03-3238-8605 日前-10本 - 田書日前 T100 -ローヤル企画 **WHACK**

COVER @ Electric Phon

© BANPRESTO 2001 キャラクターデザイン 叙写法史 シナリオ 松川谷 カバーデザイン・グァバモリオカ (税倉官任)

E24. 10 SCH J 化器排茶,食品活 製御業を 千木自領二、深四高端、亦植様、本多具 58

-资本情识, 进河油, 运商程, 小倉力, 的木和仔, 千木良意, 宫崎茂宏, 宫下程史, 森 產保意, 检修療太郎, 宫田公彦、中川大明、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中 和会、松木杏、伊藤南次、三輪野田、チームスラッシュ田村一貫)、古川田久 水内剪太照,中村愈至ICHI、田島勝、II 口一、清水杯、城イドム、佐藤光伸、広湖絵 美、中型一種、老崎郎、鈴木柚子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、最倫幸一、片山

219-和能、中部員之、司谷大平、滅部秀、マーマースグループ、脇田孝宝、推練明彦、海 老百多治、山田英島、保存宝典、山下和寺、高橋章輔、寺井凉、大野美士、荻野晴 也、湯水豐、田中一行、平出武古、佐々木麻里菜、木下厨、平田場介、伊藤洋介、井 上海验、市井阳枢、小保险会、谷口一茂、青木智彦、高田将春

アシスタントー・仮活の正、木助ホ、長島大幅、伏見昭宣 書書和代、劉宗祖、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、馬間芳子、シンプリィ、安野英卒 子、ウスコムーチュ、佐藤竜一郎、三上真枝、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケ

ー・ディー・アール、高野景、EIGHTY、石丸千賀子、リーフ、バナナグローブスタジオ、 · 付入京 · 付本者 : 丁秋中秋 · 小秋寒冬 四小株二 · 外田県二 · 育下松 · 其下華田 · 小 75 . 最久建、秘田和弘、ENTANIYA

RECOMMEND

電銀G's文庫 ときめきメモリアル2②

著●今田降文(SATZ) イラスト●コナミ・オフィシャル **発行●メディアワークス 発売●角川書店**

定備:本体560円+税 7月25日発売! 学業生活の何もかもがいやになり、ひびきの高校を選学 しようとする八里花桜梨……。彼女の前にひとりの少年 が御れ……、彼女の中の何かが発客に変わる。彼にひか

れていく花梅梨……。大好評シリーズ第2弾登場!! © 1999 KONAMI & KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED



AD INDEX		広告索引
◎ アトラス108・210・211	デジキューブ	⊕ パンダイ2・3
Ø ⊐−±- ·····36 · 37 · 101~105	デジタルエンタテインメントアカデミー 106	パンタン電磁情報学院194・ハガキ
コナミ48	東映ビデオ187	バンブレスト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
・	東京ゲームデザイナー学能125	フロム・ソフトウェア表4
@ 2 h 78	トンキンハウス114	

NEW SOFT SCHEDULE

電撃 PlayStation 新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、 価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税別です。

PlaySta	tio	n	
●7月発売予定のソフト			
● 12日カラフルログック3	V2800	PZO	50
@ 12E9/2/2000 8-03-13-10-109	77 5 V61180		202-2
12日日お前本の数日本の前に丁とサヘスト			
◎ 12日10ナウインダー明を超えた短眼ー		8 RPG	01-30-
(5) 12日 スーパープライスシリーズ(内側)		THE.	20
(1-403 X-002865-1/X HS1 €)	\$660	TOL	20
○ 12日 スーパープライスシリーズ[編集]		TOL.	20
● 19日 福川市二 真余中のタウンー(本価値)	Statut Viseo	AVG	
■ 19日7二7283 ※×は二の60988月	75900	YBL	21
■ 19H 西川東北田東県(サイクロンズへスト)		Tin.	
■ 19E 7172 SEREDA (9420/2021)		ÂVG	
■ 28 H 71-93/(31-329) 911-929-		RPG	
	¥4800	HCG	-
B HOR (572) (12) - (0 - 21) (8225-172)	Vendo		
1 20 H EMEM(the BEST)		FTG	
B HOLL MIRCORS PRINCIPLE BEST		94.9	
		SLG	
№ 26日ゲオイラカーズ 単連星	¥5980	AVG	
⊕ 26 ⊞ Savte (5027) - C - Nation - SECTION 2016		TEL	
D Sel B SMATT SECRETY—LESS SELECTION OF SECRETARIES	\$1800	ETC	
8 26 H SRESSMA-THREE JAMOTTES	\$1,650	RTC	
(8 I €+C) 70-9- 2000(the BEST)		RCG	
参加リストのかはカードケーム〜各方を見れる〜		BLG	
● 26日 気付をとる5(The BEST)	A5800	84.0	
② 26 B ± √339−5±0 75/17/02±0405±0	V3800	ETC	
@ 26B + DF-ye h housed in 10F-years for	VENDO	ETG	
❸26日 キッズステーション デジモンバーク		ETC	
@26H N.DH-W7/01-91.03-W0/0-564	70/5/Y Y5800	ето	
@26B = 03% pt-yeartest wegrouses		ETG	
@26Bin zetawato - number	10/5/1 V6800	ETC	
@ EGB 79 EVO-INFithe BEST for Family)		RPG	
ASH WARRAND - O- KEWA JA FREEDY		910	
♠ 2811 IV-カ-バ-カーリイクロンズへスト)		BLO	
■ 26H 83A85		AVB	
@PRINCIPLE 4-4-45-55-56-100	75000	THE	18
●8月発売予定のソフト		THE.	
SH workshipmen	245/95- 91980		-
● SE D-X-Z#SU-X ##Ø#		AVG	
@28 D-I-2800-X EMBRONS		a RPG	
● 1 1 1 - 1 - 2 0 5 0 - X 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		S RPG	
SALE WHOSE ALLERS SHOWING		8 RPG	
@ 211F in Elympion (NE PEC) 2010 Hall		AVG	
■28 7E274F2		RPG	-
● 9H MHEREU		6 RPO	3
⊕ 9 H X101/08/EU ⊕ 9 H X101/08/EU □ 9 H X101/08/EU		TBL	
	V1500	SPG	
O BEH ANNUARIT - D-SHATK, TROOK (9-96)	\$1800 THE SOO	TBL	
OH SOUTH -D-THANKTON - MISS		THE	
0 9H 9RESDO-XWITTENG-P1703.0-150		SPG	
(0) SHEE SHIPLE ISSUE AT LAW HER THE ROOT - ROOT SON	\$1,500 \$1,500	HCG	

● 日日 商品権力プレケンカサイクで、3年(5)		S RPG	
● 日日 総元素労働等総合「保証禁化」という。		бто	
⊕ 9B 2×82×130 5×2539×−		8 APG	
❷ 8日 ランナバウド(サイクロンスへスト)		RCG	
③9日/07スロ申王~/(ニーガールSP~	¥4000	SE SLO	
● 00日 ストリートファイターZER03 カプコレ		PTO	
⊕ 30 El Ettt F.F.E Sasana-Maxima Riging Or-	MANNEO.	AVG	
6 00 € Same(03) - 15*** + 15*10 - 75	7257 V1900	RPG	
@ 30 H Buselute 1500 ∨ 9 − X 710 0 7 X	3252	ACT	
30 DO EL VALUE I 500 HARD EDGE			
(A) 30 H value 500 7529-729-	サンソフト	ACT	
@ 30 E SIR [15055-2768974:19-267	V1500 D3/C9U W1500	ACT	-
●30日 SRESD AND HOUSE AND HOUSE		5PG	185
		OLU .	160
8 30 E SWEST A-THIT HEBBEL-AG-SING-		NUG	
30 H SMPLE190024- Z Val 72 THEE- 1712-		SPG	
30 H \$4050,9-7/0-194s() Helity (7),9	D3/C70 V1500	SPG	163
③ 30 □ \$M£550 → £10-45-73 12-6440 √535 €3.	D01/07U	PZO	113
②30∃ ip <boo#?< p=""></boo#?<>	X40000	AVIII	183
@ 30 E #30E H-48L33H-29-7-48H-	¥4800	BLO	
PART NOT THE THE HOLD OF		27-2-12-1 8LO	
●日子を付金をおしいでありしいこと			
ORF DATE CONTROL OF DESCRIPTION OF D		ETC	
● 日日 自発物(サイクロンスへスト)	V3800		
	Y 100	STO	_
●夏発売予定のソフト			
O REMANDE	82 B	HPG	
◎ 夏 ブレンズ~青春の輝き~	MEC-FOR MEDICO	AVG	
② E	72° ET	С	
⊗ R SuperLine15003U=X 7tht+ AV3 y	9982 91600	ACT	
② Ø XEU79La5/U—X SUNSOFT Vol 1	\$2600 \$000	ACT	
② 泉 ハムスター製造場ー(型)	¥4800	86.0	
		ETC	17
●9月発売予定のソフト	_		
Sty EVE The Fatal Attraction	V-10-1	AVG	_
O SH EVE The Fatal Attraction (REV)	X-77-7	AVG	
0 6 (3 1 (9) (3) → (1) (3) (3) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4	3/1/12		
○ 6 (1.3 ×29×750 ±006.30 ×20 − ₹ 50+2		RCB	
(B) 6 (1 2-74-N) 8 × N 2001		RCG	_
3 0∃ ∃Byooy⊢T	A9900	g RPG	
	W3800	PZG	
9 I 3H KAREDO EUN BRINDE		ETC	
	\$3800 \$3800	8PB	185
13日が52000(9イタロンスペスト)		вто	
■ 13日 総数数数(ANACINXVXF)		вто	
(3日 ファーストタイーン/サイクロンスへスト)		S RPG	
(i) 13 H (i + 1877 + 1989) 4 8 90 / 28 28 18		AVG	
(1) 27H JELLY RSH(M(SS)	\$1000	SLG	_
@ P70 Memones Off 2nd		AVO	46
@ 278 Memories Off 2nd 49898398			46
(3 97) Dance Dance Revolution 5th Mpc			178
○ 8月私立無数学第3年時前前	Valor:	81.0	÷
@ 811 @@##12	1.00U()	AVG	-
		AVG 3. 1-35, (0.3	
○ 9月10年か-シアペニュー	V55000	SLO	
● 収発売予定のソフト	V55000	SLO	
○ 9月10年か-シアペニュー	VBGGG	SLO	

● 10月前 会神転出日	VIRDO RPG 1
■ 10 H 7~>5538 X B#B/9Y2DX7△X1.	
CONTRACT NAMED	ACC PAPE
€ IX FENERS BANKYOSES/CF2/20/E32/yap	1/9-7/8750-PURTL V4800 SLB
(MR ZANAC×ZANAC	E STO
●冬発売予定のソフト	110
€ 12.8 F@ / L/E - / z Fe&c	Vater SLO
R Ross 53	VIII. AVO
●2001年発売予定のソフト	AVO
② 200 F# Milky Season(∃11#+ F0-XD)	For Ave
€ 2001 H F=2xHe1	NA AVO
€ 2001 # 83(8 (8))	VEGOT AVG
€ 2001 to HOSHGMIRES IN TRACEPORT	VACCO 5 RPQ
●2002年発売予定のソフト	VARIOUS RPG
■ 2002 H EFSLUE - 41.42001	h Wildel ALL ALL AND
●発売日未定のソフト	V SLO
● 末注 切りは一と	711-2
● 末定 アンカーハンター(信)	V4800 TOL
	RO RE
● RESYNCHRONOTY~5590E5991E0	TE AVG
● 未定 THE RUINS ~ルーインズ(仮)	RE AVG
⊕ #© F#F#JUF+U=Ø Lovey Ster	V6800 8LG
■ AUST KNAGHTS OF GENESIS - WYRDMS	V6660 8 RPG
● 東京 メルタリウスプリティ	NEGY 29-FHRIL RE BLO
● 末定ロックマン×8	ACT ACT
● 末足 製価値能力限の連集 BPV	VISCO TEL
● RE VIRTUAL RESONDASH	VISOD PTG
● 東京本権所制(他) BPV	V1500 TBL
● ROY MAKS1000 - BB2H RBIJE281 - (B)	AVE AVE
(を定すリンチ	EX ACT
® #3° GRUDA	## 5LG
⊕ x3; DODPERS	サイバーテックデザイン ネボ MCO
€ AT PENSER	### 9LG
● ATE PROJECT CHADS	サイバーナックアサイン 水点 BTG
€ AX 6.23UXTSISWEET HEART ID	VEROS BLO
	Vision Sign
® RE & SERRYSPURE HEARTH	VIEDO SLO
(B) 水石 技術報告	SCE VERO ETC
⊕ ROE FOUR > 7x	97 E3-7362762 V8600 FE PZO
(6) 本定 製菓子留を小ド	AL AVO
・ 本を Q相タイズ こたえてプレーズ	Trors FT PZQ
● AZ 療例(株 スターブ・ザ キュド(袋)	Teors AVG
(I) FOR LOVE SAMES plus - track NET 2-100	Teors ean
● 未定 人用的(CAガューる)	ESP STO
€ ROE FOOD DE RE-USES	DADATA AE PZB
● 米正 タイフレーク	ASE PZB
® RXE Motor Wave SU−X SWING	
● 本定 製田等の時刊	
BRESTANDO E-5	XX AVG
●本定 スタートリング オデッセイI高電投車	V0900 BLO
第2日 スタードレング オデノタイ第1ルニアルの意味	
	D/ 21-2 RF SLO D/99xB-f/9-F/03
(日本定りかけたまごセマト	V2800 STG

Disuchas	in-O		⑥ 9月 コルフ・ナヒケーターVOL3	2,1779 ¥3800 5LB	@ a
PlayStat	ION2		● 8月 ゴルフ ナビゲーター VOL 4	2/5/2 2/5/2 2/5/20 8LB	0
			№ 98 284000-	\$5000 area 198	
円発売予定のソフト			● 9月 5te-UkoZtaki?	SE STO	0
Hallingstoop-source-kendel	V5800 SLG	204	● 9.0 KNGS FELD N	214 201 166	ā.
E #89.0886-758-1-95-9-9699	YOURSDA 2	03-294	●秋発売予定のソフト		0 2
EE FRAL FAVORSY XIZHOUZYSSEX		-512-515	● 10分別機能をおいてロン	7770 TBL	0.2
III b42739-XIX super	72 72 72 72 72 72 72 72 72 72 72 72 72 7	203	TOR BRAINTUNKS	CONTRACTOR RPG	ě.
B NATATA NO ARRESTS SECTION			© tz H ∃RMS22	7-3- AGT 16	
E 0'D-5>0-1	75-527+407-725- WISSON DEG	50	№ 40/F+47 t92/80	75- 75- 75- 770	0
日グローランサー 1 デラックス/シク	712000 RPG	50	■ N. BERN GOLVE-LOOK #7 9909-7	To ACT	0
IEI the FEAR(% 747-)			Rt Reg(LAT)	TOTAL TEN	
日受益版 アンジェリーク トロワ			BRACHA		
H SM 7500-9 HD SMIKE-5			■ 8.9460743/32	760	ă.
H ALMOROUSA		148	R Marindayini	#2: 818 39/01/17-6X	-
	900 SPG 90000 SPG	178		SP9	ı å
⊕ Mesonadiusi≤ ///77h → HESSESS		176	●冬発売予定のソフト	minutes in the second	
○ MissingStatCラジングプレー:通常版		176	■ 12月 カラクタ名作制機 ラクガキ王医	32 100	
_F Riving Cross_animo	- RCG	_	 12 II X01477/UA250Z #7 UNFA 	41.7	9
月発売予定のソフト			● 12月セノサーガコピソード1 かへの他2		
1993年に中子別の明古	Veed00 92 8L0	174	● をグランポップ(他)	AZ RPG	9
Insettito, -timen no months			● ₹ 1965/GREB	NZ RPG	2
GORDATOR OF CHARGO LEW-MICH ST. 1987.			※キングダム バーウ	32017 82 RPG	9
CONSTRUCT DATE (CONSTRUCT OF THE CONSTRUCT			● モジャック×ダクスター 旧世界の直根	SCE ACT	2
B Tre-Masterias (15 VIII/Glo-9 JSH/BIII	VIEND MYC	154	⊕ そトライアングル・アサイン	SE AVG	9
Tellestones: IIT 7337GSI-9 JOH 786	97000 ETQ	184	● 2001 年発売予定のソフト		1
3 ホースプレーカー	VESCO SLO		3001 # Olgital Holmes(\$)	V5900 AV8	0
REPORT TO THE REPORT OF THE RE	TES VECTOO SPG		@ 2001 # 947->(B)	19957 82 848	0
1596018	\$2422 Ave		@ 2001 € Relly Hart(St)	RE ROS	9
EVERBLUE(ID) - TA(-)	Veeco Ava	190	関大阪 日曜日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	129-71-72 27 800	ē
原内番付 マッスルフォーズミ)	Vesso apg		2001 # WTA Tour tenns(f5)	372 4-72 SPG	
日マジカルスパーツ 2001 プロ野球	VELOCI SPG	_	© 2001 # ≥±0±×EU71/3	375 55 940	0
B NBA ZI-U-F	V58000 SPG 11/9/02207 7-V 200: V68000 SPG	7181	□ 2001 = #4□-#42 □	SCE SUG	ĕ
El Devil May Cry(97576 XF 954)			2001 ≈ 1/24/72(fg)	STE	0
H SANGAR - AUDRI-		188	2001 # D247 2000	RE RPG 9493UHTZ	8
		100	●2002年発売予定のソフト	SE ACT	6
	Vision ero	152	● 2002年3月7日 RRR 2	h732 82/ACT	ľ
日 ガランパランパー2	VESCO ETC				0
	veeco sta	185	O SOOS #13 9 HIS MINERAL TOWNS CO.		9
	Vesco are		2002年春 グランディアX(エッタス)(版)	RE RPG	
9595nラ9イス	V7800 ETG	178	@ 20024# ルーマニ7#203	72. SLO	9
めばな名門野城郡2	VERSON SLG		3002 # WAR JUOGEMENT(80	77/2 SLB	9
SOURCE PROCE	VEROS AGT	_	@ 2002# THE \$PUZEA(6)	77/2 82 AVB	0
発売予定のソフト			❷ 2002年 ライディング スピリック	2/649 37 RDG	9
147 #7 I.WH7 II-149 #7 #95~	#2 SLG		●発売日未定のソフト		
アンダルドードシャデザビー場の中のタヤー	725000 ETG		● 米定 おかお押覧 2 とりこみ来画	7474777550- V5800- AGT	
アニメ英会話トトイ	9992 93800 ETG		₹ RUE GUN-HEARTIS(XEX/1-20)	COOC ACT	- /
プロメ英会話 トンデモネズミ大活躍	73335 ere		● 東京リルルーンとけらからしきがたらしまった。	7474777980- 95800 PCB	- 6
EnjoyMagic DU-IZ Vol 1(6)	ESE ETG		■ RIZ A(HIE-2001(S))	42 TBL	1
D/FIM 205 R(M)	SCE BLG		9 82 A198(2001(9)	7-727- 832. TOL	
(ing メーカー(マッチングメーカー)	95000 BLG		♠ #3 AISW2001(8)	74777 427 TBL	-
発売予定のソフト	3.0		● 末足ペストプレープロ形な(6)	727 SLD	
	WCART DOG	185	♠ x≥ 30 U7N-F547(6)	007-11-02 900 BOD	牧
別をフールドサッカー2001	UCSSC RPG	-	② ★正型回転フィブレート2(数)	204-77-	
NA Dark Nature Apostin		177	⊕ 82/29−8−0±03(6)	77.40	- E
ZEONIC FRONT MINK:±10>95,0076		177		NECTURE FRANCE	N
			B RE BLACKMATH X 2	TAJYA	26
FT ACE COMBAT D4 sheffered sket		168	 □ RE #00-15787 □ RE U-U-U-DeNUSE #510(6) 	VESCO ETC	Ê
H ESPN XGames skateboerding				ACT	9
		185	・ 東京 新司之一報告/デニンクエンのさんさくし!	EE: 8LG	
	VESSO FIT A AV	10	● 家正パイオバザードシリース最新作	A AVG	10
Global Folktale(70-15): 7e-97904			会 未定 マキシモ(仮)	RE ACT	2
	22 ETG	170		AVO	10

VSGOO THE VSGOO SLD S RPS 8 RPG SLG SPO 北字 表队上新600 PZG SPG 8PG 本主 供(仮) ÄVQ ACC 末定 標正デコトラ伝統3〜男花語学設度〜 大元 RDG SPG ACT ETC SLG R芝「サクラ大戦」シリース AVG ACT FTG sua 989 72 PZG RPG APG STE TRL TOL TEL *X ACT STG FTG ACT 年定 哲和牧士ガンダム めぐりおい 守住福 ST STO ROO A RPG 大定 Legion(リージョン)



好評先売中 牧場物語3 ハートに火をつけて 公式攻略ガイド

変領:本体950円+校 プ月発売予定 MissingBlue 公式攻略ガイド 窓目発売業 岩面:本体1,200円+校 プリチネルデル ジェネレーション・オブ・カオス公式攻略ガイド 変面:本体1,300円+校 プローランサーゴ公式攻略ガイド

予值:本体1,200円+税



激動の旅へ、いま再び!

あの日から一年、「グローランサー」が帰ってきた。 スリリングな事件の連続と課せられる命頭。

宿命に遵かれた仲間たちとあなたの手によって織りなされる壮大な物語。

果たして、王国の平和は守られるのか。激動のドラマはいま再び、奔流の中へと突き進む!













PlayStation Vol.182
PlayStation Vol.182

総力特集/ドドス 特報/サモンナイト2 徹底攻略/グローランサーエ 特別企画/ソフト(0本スレゼント ほり 発売)角川書店

定值490円本体467円

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity, please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

